СТРАНА ИГР

E3'2KI
ВТОРАЯ СЕРИЯ



RULEZ
- STAR WARS: GALAXIES
- JURASSIC PARK: SURVIVOR
- GRAND THEFT AUTO 3
- METROID PRIME
- JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II
- SIMS ONLINE
- GUN VALKYRIE
- REPUBLIC: THE REVOLUTION
- CIVILIZATION III

GAMEBOY ADVANCE
Кто на новенького?

(game)land

ISSN 1609-1035

ИГРЫ:
Medal of Honor: Allied Assault · Sid Meier's Sim Golf · Crazy Taxi 2 · Half Life: Blue Shift

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Emperor: Battle for Dune · Myst 3 Exile · Desperados: Wanted Dead or Alive

9 771609 103003 13>



С чего начинается процветание?



С сетевого решения:
HP NetServer lh3000/lh3000r + HP Vectra vl400 + HP ProCurve 4000m.

HP Vectra vl400: надежные корпоративные компьютеры. Новейшие технологии по доступной цене / Процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / Оперативная память от 64/128 МБ / Жесткий диск 10, 15, 30 ГБ / 16-битная аудиокарта / Windows® 98, Windows® 2000/Windows® NT / HP TopTools.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

HP NetServer lh3000/lh3000r: серверы уровня отдела / Один или два процессора Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 ГБ памяти ECC SDRAM / 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Интегрированный двухканальный 64-х битный контроллер HP NetRAID с технологией I2O и кэш памятью 32 МБ, расширяемой до 128 МБ / Интегрированный UltraWide SCSI (80 МБ/с) контроллер / До двенадцати низкопрофильных накопителей Ultra 2 SCSI (80 МБ/с) горячей замены и две полки половинной высоты / Восемь PCI слотов (четыре с возможностью горячей замены) / Возможность установки резервных блоков питания и вентиляторов горячей замены.



Коммутатор HP ProCurve 4000m (J4121a): 40 портов 10/100Base-TX и пять свободных отсеков для установки модулей / Управляемые модульные коммутаторы для 10/100/Gigabit-сетей обеспечивают недорогое масштабируемое решение по организации коммутируемого подключения оконечных устройств и все преимущества технологии HP Proactive Networking / Они идеально подходят для компаний, стремящихся без особых затрат осуществить переход к масштабируемой, расширяемой сети с коммутируемым подключением компьютеров и поддержкой гигабитных каналов / Коммутаторы 4000M обеспечивают самый простой способ организации сетей с высокой доступностью / Пожизненная гарантия на все время эксплуатации продукта.



Товар сертифицирован

invent

VELES-data
COMPUTER CENTER

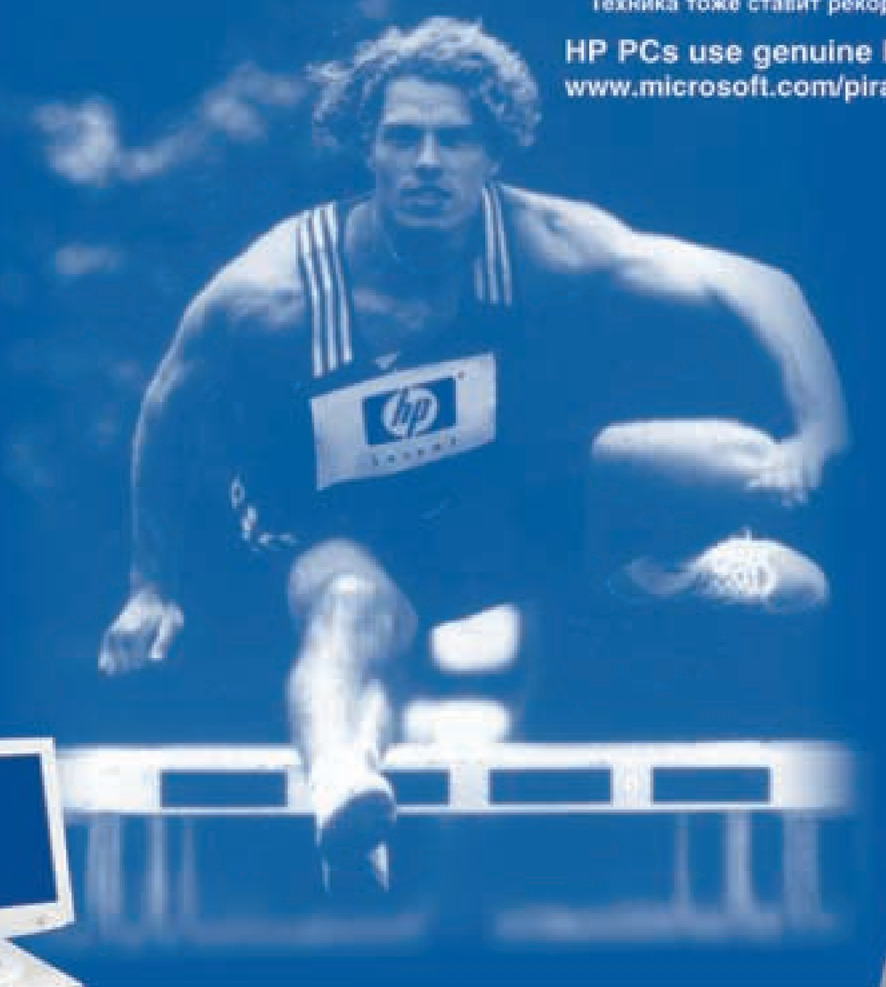
125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru

www.rsi.ru | b2b.rsi.ru | www.rsi.ru | b2b.rsi.ru | www.rsi.ru

Это рекорд!

Каждый год устанавливаются новые рекорды. Будь то выносливость, скорость или другие достижения.
Компьютер HP Vectra vl800 – это надежность, высокопроизводительность и мультимедийные возможности.
Ноутбук HP Omnibook 500 – это компактность, легкость, расширяемость и функциональность.
Техника тоже ставит рекорды.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell







HP Vectra vl800

Идеальная платформа для наиболее взыскательной аудитории, которая интересуется последними технологическими достижениями и работает с офисными, графическими и мультимедийными приложениями.

- процессор Intel® Pentium® 4
- графический контроллер Matrox G450 Dual или NVIDIA GeForce2
- память PC800 RAMBUS
- HDD 20 ГБ (40 ГБ опционально)
- 48x CD
- Microsoft® Windows® 2000

HP OmniBook 500

Сверхкомпактный ноутбук HP Omnibook 500 предоставляет пользователю все возможности, чтобы решать деловые задачи в пути и в офисе.

- Mobile процессор Intel® Pentium® III 600, 700 МГц
- память 64 (128) МБ
- графический контроллер ATI Mobility M1 2x AGP
- HDD 7.5, 10, 20 ГБ
- ионно-литиевый аккумулятор до 3,5 часов
- тонкопленочный (TFT) дисплей XGA с диагональю 12,1"
- встроенный модем и разъем для подключения LAN (опционально)
- используется новейшая технология Bluetooth

Компания RSI – победитель национального конкурса «Бренд года» в 2000 году.

invent

RSI DISTRIBUTOR COMPANY

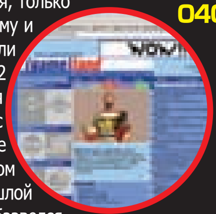
Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru
www.rsi.ru, b2b.rsi.ru



колонка редактора

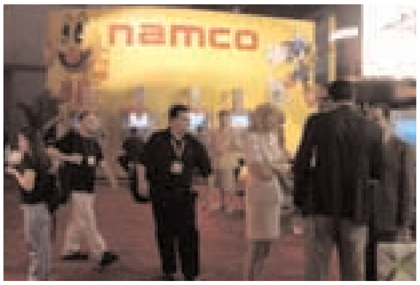
Всем привет!

Центральным событием нашей жизни в последние несколько недель совершенно внезапно стал новый сайт "Страны Игр", работа над которым продолжалась на протяжении последних четырех-пяти месяцев, и вот теперь, подошла к своему завершению. То есть, разумеется, только сейчас она как раз по-настоящему и началась! Мы запустили обновленный www.gameland.ru 12 июня, как раз к празднику Дня России, и приглашаем всех вас навестить наше виртуальное воплощение, которое серьезным образом изменилось по сравнинию с прошлой версией. Сиквел сайта GameLand обзавелся, наконец-таки полноценной командой авторов и редакторов, которые не только ежедневно публикуют свежие новости, но также пишут обзоры свежих и еще не вышедших игр, причем, заметьте, на ВСЕХ платформах! Да, да, мы вняли просьбам читателей и отныне gameland.ru - это не только один из крупнейших сайтов по PC-играм, но и уникальный русскоязычный портал, посвященный консольным играм! Кроме того, впервые в истории российского игрового Интернета на gameland.ru запущен игровой сервер службы KALI.NET, позволяющий вам сразиться в онлайновом пространстве со своими друзьями (и не только) в любимые игры. Подробнее о службе читайте в рубрике Онлайн на стр. 70. На нашем новом сайте, помимо нового удобного и стильного дизайна, вы сможете найти свежие обзоры компьютерного железа и новости технологий, скачать коды на новейшие игры, найти свежайшие демо-версии, задать вопрос редакции в ежедневной рубрике Hot Line, пообщаться в форумах (в том числе и посвященных видеоиграм) и, разумеется, ознакомиться с содержанием свежей "СИ", равно как и остальных журналов нашего издательства. В общем, добро пожаловать! С нетерпением ждем ваших отзывов.



Удачи,
Сергей Амирджанов

На 1-й стр. обложки: сей безымянный монстр по нашему скромному мнению является чисто концентрированным Рулезом, в природе не встречающимся. Или вы не согласны?



E3'2K1 SPECIAL

Во второй серии нашего мега-репортажа с E3'2001 мы расскажем о таких суперхитах как Star Wars: Galaxies, Civilization III, Jedi Knight II, Metroid Prime, Gun Valkyrie, Star Fox Adventures, Sims Online, Republic: the Revolution и многих других...



Постеры формата A2 в каждом журнале с CD!



Игры в алфавитном порядке





Crazy Taxi 2

Что Sega делает отлично, так это сиквелы! Будь то продолжение House of the Dead или Virtua Fighter – продолжение отличается от оригинала в лучшую сторону, полностью сохраняя все достоинства предшественника! Всегда! Crazy Taxi 2 – не исключение!

GameBoy Advance Launch Guide



GBA – платформа необычная. Сама по себе она не сулит нам ни технологической революции, ни новых сногсшибательных игровых проектов. И все же мы предрекаем ей сенсационную популярность. Да что там предрекаем, – в одной только Японии за первые три месяца продаж было реализовано уже более двух миллионов экземпляров.

Список рекламодателей



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Несмотря на то, что после завершения E3 прошло уже больше месяца, новости с выставки в той или иной форме все еще продолжают поступать. Еще больше головной боли и хлопот доставляют аналитикам поистине грандиозные события, которые компании Nintendo и Microsoft выплеснули на игровую общественность в те уже далекие майские дни. Однако вместо того, чтобы все больше и больше запутываться, ситуация постепенно начинает проясняться. Так, например, весьма полезны были заключения известнейшего финансового аналитика, компании Merrill Lynch, по поводу производственных издержек Nintendo. Да и компания Microsoft не теряла времени даром и на собственном финансовом собрании анонсировала немало интересных подробностей относительно скорого запуска Xbox. В общем, интересно - это еще не то слово.

Merrill Lynch верит в успех GameCube

Крупнейшее финансовое и консалтинговое агентство Merril Lynch опубликовало на днях отчет о перспективах компании Nintendo и ее новой игровой приставки GameCube, дебютировавшей на выставке E3 в середине мая. Отчет этот предназначался прежде всего для акционеров Nintendo и биржевых игроков, и главной его составляющей являлось изменение рекомендаций ML по операциям с акциями компании с "не продавать" на "покупать". Однако документ этот содержал, помимо всего прочего, и еще несколько весьма интересных позиций. В частности, Merrill Lynch полагает, что Nintendo удастся продать до марта 2002 года 4 миллиона приставок GameCube (ранее аналитики предрекали продажи лишь в 1 миллион приставок); причем, по данным компании это количество уже было предварительно заказано только американскими дистрибьюторами. На следующий финансовый год количество проданных приставок дойдет до 10,8 миллиона экземпляров, из них два с половиной будет продано в Японии, пять - в Америке и 2,8 в



Европе. Общий же объем продаж GameCube, по мнению Merril Lynch, составит около 35-40 миллионов приставок по всему миру на конец 2005 года. Примерно такие же цифры агентство анонсировало в свое время и для PlayStation2, и в результате они оказались не особенно преувеличенными. Еще интереснее информация, касающаяся стоимости производства приставки GameCube, которая, напомню, в розницу будет продаваться по 199 долларов в США и по 25000 иен в Японии. Итак, согласно данным Merrill Lynch, каждый произведенный GameCube обходится Nintendo в 22,350 иен, однако отпускной ценой в магазины установлена сумма в 20,000 иен, соответственно, Nintendo будет терять примерно по 12-15 долларов на каждой проданной приставке. Если сравнить эту сумму с примерно 100 долларами, что теряла на каждой приставке PS2 Sony, или 150-ю, имеющими место в случае с Xbox, то создается впечатление, что Nintendo действительно удалось найти технологию одновременно мощную и дешевую. С другой стороны, в комплект поставки GameCube не входит ни модем, ни жесткий диск, что, конечно же, делает приставку значительно дешевле.

Microsoft уверена в собственных силах

На недавнем совещании финансовых аналитиков, проведенном компанией Microsoft, один из руководителей проекта Xbox Роберт Бах поделился своими соображениями относительно скорого запуска консоли в свет. В недрах самой Microsoft на данный момент на разной стадии разработки находится более 40 различных игр для Xbox. Кроме того, более двухсот игровых компаний трудятся над созданием игровых проектов для новой игрушки корпорации. На американской премьере Xbox свет увидят 15-20 игровых проектов, из которых, как минимум, десять будут изданы самой Microsoft, являясь таким образом first- и second-party проектами. Microsoft неоднократно заявляла, что не собирается следовать в развитии Xbox политике корпорации Sony, которая предпочитает не вмешиваться в софтверный рынок и никогда не публикует самостоятельно более чем 10-15 процентов от общего количества игр на PlayStation/PlayStation2. Что же касается японской или европейской премьеры консоли (обе, по нашему мнению, состоятся лишь весной будущего года), то кроме того, что "для каждого рынка Microsoft будет выпускать свой собственный набор игровых проектов", больше ни слова из представителей компании вытянуть не удалось. Тем не менее, было сказано, что соответствующие анонсы будут сделаны в сентябре на выставках ECTS в Лондоне и Tokyo Game Show в Токио, соответственно. Как и предполагалось, Microsoft планирует потратить на маркетинг и рекламу Xbox сумму в 500 миллионов долларов в первые восемнадцать месяцев после запуска консоли. Цифра эта, впрочем, уже не кажется особенно внушительной. В частности, один только рекламный бюджет Sony Computer Entertainment Europe на 2001 год составляет порядка 200 миллионов евро. Вместе с

МИР НЕ СТАЛ ТЕСНЕЕ. ВЫРОСЛИ НАШИ ВОЗМОЖНОСТИ



Новые стандарты оснащения современного офиса стирают привычные границы. Ваша локальная сеть из нескольких элегантных компьютеров Compaq Deskpro EN не содержит проводов, она образована с помощью Compaq WirelessLAN. А для связи с офисом из любой точки мира, путешествуя с легчайшим ноутбуком Compaq Armada M300 на базе процессора Intel® Pentium® III, легко воспользоваться встроенным модемом для обмена данными или выхода в Интернет. Вы всегда будете в курсе Вашего бизнеса.







Сеть партнеров «Верисел-Трейдинг»:

Москва Торговый Дом "Компьюлинк": (095) 967-68-67; Би-Эй-Си: (095) 787-24-50; Свемел: (095) 154-51-81; Белмонт Консалтанс: (095) 937-16-06; Лайтнет: (095) 254-42-67; АСТ group: (095) 232-56-88; Патриарх: (095) 216-80-80; Группа Вайден: (095) 956-67-87; Си-Эс-Эс: (095) 258-67-07; Метап Трейд: (095) 135-24-97; Классика-КИР: (095) 796-90-70; Компьютер Микеникс: (095) 737-75-01; Тауэр-Сети: (095) 210-08-90; Классика: (095)796-93-09; **Волгоград** Апрель: (8442) 33-96-21; ВОГС'С: (8442) 37-32-88; **Екатеринбург** Микротест: (3432) 10-59-51; **Саратов** Риан (8452) 59-97-80; **Красноярск** Ками: (3912) 27-94-82; **Магнитогорск** Инфомаг: (3511) 37-44-71; **Н.Новгород** Лик-Н: (8312) 34-27-70; **Новосибирск** Интерфейс: (3832) 46-04-11; **Мурманск** NetSL: (8152) 45-89-88; **Самара** Бинар: (8462) 66-22-14; КОСС: (8462) 66-69-76; **Тюмень** САТ: (3452) 41-16-63; **Уфа** Банкос: (3472) 52-73-94

Цели больше не ограничиваются пределом ваших возможностей. Сегодня, когда границы познания меняются на глазах, вдохновение - единственное, что определяет перспективы. Поэтому мы отказываемся от традиционной продажи компьютерной техники. Мы предлагаем новые технологии поставки Verysell Trading, открывающие неограниченный доступ к новейшим разработкам Compaq. Технологии, которые идут дальше возможностей техники. Которые делают ее источником Ваших новых возможностей.

Distribution company VERYSELL TRADING
Distribution technology
http://www.verysell.ru

За консультациями по вопросам оптовых поставок обращайтесь к лидеру дистрибуции Compaq в России
«Верисел-Трейдинг»: Россия, 117419, Москва, 2-й Донской проезд, д. 7/1. Тел.: (095) 705-9191, 935-7979. Факс: (095) 745-5721. www.verysell.ru
E-mail: vt@verysell.ru

COMPAQ
Inspiration Technology

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	POKEMON STADIUM 2	NINTENDO	N64
2	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
3	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
4	KIRBY TILT N TUMBLE	NINTENDO	GBC
5	ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	PS2
6	ATV OFF ROAD FURY	SONY	PS2
7	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
8	ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	PS2
9	DR. MARIO 64	NINTENDO	N64
10	TOMB RAIDER:REVELATON	EIDOS	PSX

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2.	THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS
3.	MYST 3 EXILE	UBISOFT
4.	BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS
5.	PEARL HARBOR: ZERO HOUR	VALUSOFT
6.	THE SIMS LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
7.	MP ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
8.	AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	MICROSOFT
9.	DIABLO 2	VIVENDI-UNIVERSAL
10.	TROPICO	TAKE2

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	TEAR RING SAGA	ENTERBRAIN	PSONE
2	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
3	FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	GBA
4	HAMSTER TAROU 2	NINTENDO	GBC
5	BIRTH OF PIRATE DREAMS	BANPRESTO	GBC
6	I-MODE DOKODEMO ISSYO	SONY	PSONE
7	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
8	ANIMAL FOREST	NINTENDO	N64
9	ONE PIECE GROUND BATTLE	BANPRESTO	PSONE
10	CASTLEVANIA CHRONICLES	KONAMI	PSONE

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	EXTERMINATION	SONY	PS2
2	FORMULA ONE 2001	SONY	PS2
3	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
4	CRAZY TAXI	ACCLAIM	PS2
5	ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES	PSONE
6	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
7	SIMPSONS WRESTLING	FOX INTERACTIVE	PSONE
8	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	PSONE
9	BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS	PC
10	RAYMAN	SONY	PSONE

Безбедное и весьма сытое существование в мире на сегодняшний день ведут лишь три игровые системы: PlayStation, PlayStation2 и, разумеется, GameBoy. Продажи игр на всех остальных приставках остаются далеко позади этих локомотивов. В то же время в Америке PSone уже практически умерла, и игры на нее продаются разве что по десять долларов, а в Японии, ввиду всеобщего падения продаж, цифры даже далеко не самых плохих проектов скатились до совершенно неприличного уровня. Так, например, ремейк легендарной Castlevania был продан тиражом немногим более 12 тысяч копий. Курам на смех. Вообще, никаких по-настоящему значительных событий за последние две недели ни на одном из игровых рынков не случилось – сказывается наступление лета. К счастью, этот период не должен продлиться слишком долго – уже в конце июня с выходом нескольких весьма заметных проектов, в числе которых Sonic Adventure 2 и американская премьера GameBoy Advance, ситуация будет исправлена.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 ИЮЛЯ - 30 ИЮЛЯ 2001

2	Bomberman Tournament	GBA	Hudson
10	Final Fantasy Chronicles	PSX	Square EA
10	Dragonriders: Chronicles of Pern	PC	Red Storm
10	Gran Turismo 3	PS2	Sony
10	Ephermal Phantasia	PS2	Konami
11	PSO v.2	DC	Sega
15	Wizardry 8	PC	Sir-Tech
15	Dragon Warrior III	GBC	Enix
15	Extermination	PS2	Sony
19	MechCommander II	PC	Microsoft
19	Final Fantasy X	PS2 Jap	Square
21	Mario Kart Advance	GBA	Nintendo
24	Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS2	Namco
25	Outtrigger	DC	Sega
26	Max Payne	PC	Take2
30	Pokemon Crystal	GBC	Nintendo
31	Commandos 2	PC	Eidos

американским и японским подразделениями компании общая сумма, которую Sony потратит на рекламу, составит около 700 миллионов долларов, и эти планы касаются лишь 2001 финансового года. С другой стороны, рекламу всех игровых проектов Microsoft будет финансировать отдельно. Эти же пятьсот миллионов пойдут исключительно на раскрутку самой торговой марки Xbox.

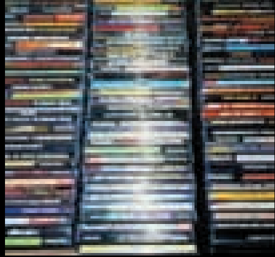
Что же касается онлайновой стратегии Microsoft, то точно так же, как и в случае с Sega и Sony, компания не будет в полной мере готова к эксплуатации своей онлайновой службы к запуску приставки. Microsoft Gaming Zone будет готова к принятию Xbox во втором квартале 2002 года, как раз к выходу эксклюзивного для Xbox Unreal Championship (на PC игра выйдет несколько позже). Microsoft полагает, что поддерживать модемные игрища - это архаизм и делает ставку на broadband, несмотря на то, что доступ к "толстым сетям" есть далеко не у всех даже в США, не говоря уже о Европе или России. Впрочем, в Xbox встроен как модем на 56K, так и сетевой адаптер, так что выбор, в конечном счете, все равно за пользователем.

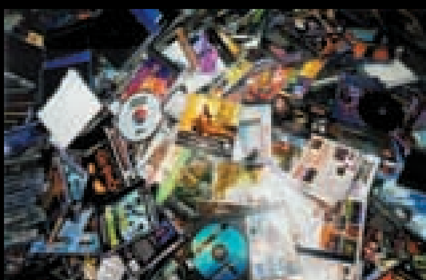
Игрокам, которые планируют использовать Xbox еще и как бесплатный DVD-проигрыватель, была адресована заключительная часть презентации. Microsoft не собирается поддерживать проигрывание DVD-фильмов в базовой конфигурации Xbox, не желая повторять ошибки Sony. Все желающие, впрочем, смогут приобрести за 29 долларов в любом игровом магазине дополнительное устройство, являющееся по сути всего-навсего пультом дистанционного управления вместе с компакт-диском, на который и будет записан софт для DVD-плеера. Эту программу вы сможете скачать на жесткий диск, и лишь после этого Xbox сможет проигрывать фильмы на DVD. Microsoft аргументирует свое решение тем, что включение в комплект поставки этой функции сделало бы консоль дороже, и поскольку, согласно исследованиям компании, данной функцией будут пользоваться лишь 10-15 процентов пользователей, было решено предоставить ее в качестве отдельной услуги. Весьма тактично...

Sega анонсирует дату выхода Shenmue 2

Компания Sega на днях провела большую пресс-конференцию, на которой японским журналистам удалось ознакомиться с планами издательства на ближайшие месяцы. Помимо других важных анонсов, касающихся мультиплатформенной стратегии компании, Sega также объявила дату выхода второй части супершедевра Shenmue. Shenmue 2 появится на японском рынке 6 сентября 2001 года, ровно за восемь дней до выхода в свет GameCube. Впрочем, навряд ли Sega пытается замыслить по отношению к новым партнерам из Nintendo что-то недоброе. Просто, по всей видимости, лишь в самом начале сентября крупному и ожидаемому (но все-таки очень нишевому из-за своей платформы) проекту удастся привлечь к себе хоть какое-то внимание общественности. Поскольку позже оно уже абсолютно точно будет приковано к новому детищу Nintendo. Релиз Shenmue 2 в США ожидается в ноябре этого года. Она же, скорее всего, и станет одним из последних хитовых проектов на Dreamcast.











Capcom представляет Onimusha 2

Центральным анонсом тихого до неприличия июня стало официальное объявление и демонстрация издательством Capcom практически завершенной версии сиквела первого платинового релиза на PS2 – Onimusha 2. Игра создается той же командой разработчиков, что создала первую серию игры, и будет выпущена в Японии 7 марта 2002 года, спустя ровно год после выхода оригинала. Действие Onimusha 2 происходит в 1573 году, через десять лет после завершения событий первой серии. На этот раз нам предстоит помогать сражаться со злом совершенно новому герою, которого зовут Juubei Yugyuu (по-русски это произнести очень и очень сложно, да и по-американски, наверное, не проще). По заведенной в Onimusha традиции, главный герой является виртуальным воплощением очередного суперпопулярного японского актера, на сей раз им стал Yuusaku Matsuda, культовый герой самурайских боевиков, умерший примерно десять лет тому назад. За сценарий игры, как и прежде, отвечает студия Flagship, которая обещает значительно усилить драматизм сюжетной линии и представить нам куда более романтическую и красивую историю. С технической точки зрения изменения в Onimusha носят скорее количественный, нежели качественный характер. Задний план по-прежнему является отрендеренной заранее сверхдетализованной картинкой, однако на этот раз на эти background'ы будет "навешана" масса дополнительных эффектов анимации, что позволит заднему плану казаться куда более живым. Все герои и монстры в игре (включая даже лошадей) были перенесены в игровой процесс при помощи motion capture, и двигаются персонажи на экране просто отменно. Игра будет значительно больше и дольше, нежели ее предшественница. Подробнее об Onimusha 2 мы расскажем в одном из ближайших номеров "СИ", ну а пока – любуйтесь только что полученными из Японии скриншотами.

Sony вручает награды

Компания Sony Computer Entertainment Japan провела в июне очередную церемонию вручения так называемых PlayStation Awards, которые присуждаются различным игровым проектам в зависимости от их успехов на магазинных полках. Для нас же эта церемония скорее является весьма удобным статистическим средством, позволяющим быстро и беспрепятственно определить объемы продаж наиболее важных игровых проектов. Помимо этого, на PlayStation Awards имеются и категории, не зависящие от объемов продаж и присуждаемые "по зрительским симпатиям". Наверняка список призеров будет вам интересен.

Quadruple Platinum (продажи более 4 миллионов копий)

Dragon Quest VII: Soldiers in Eden (Enix, PS)

Double Platinum (продажи более 2 миллионов копий)

Final Fantasy IX (Square, PS)

Platinum (продажи более 1 миллиона копий)

Gran Turismo 3 A-Spec (Sony, PS2)
Onimusha (Capcom, PS2)
Simple 1500 Series Vol. 1 The Mahjong (D3 Publisher, PS)

Gold Awards (продажи более 500 тысяч копий)

Biohazard Code: Veronica Complete (Capcom, PS2)
Gekikuukan Pro Baseball: At the End of the Century 1999 (Square, PS2)
Tekken Tag Tournament (Namco, PS2)
The Bouncer (Square, PS2)
Pachislot Aruze Kingdom 2 (Aruze, PS)
Pachislot Aruze Kingdom 4 (Aruze, PS)
Final Fantasy Millennium Collection (Square, PS)
DX Game of Life 2 (Takara, PS)
Super Robot Taisen Alpha (Banpresto, PS)
Super Robot Taisen Alpha Gaiden (Banpresto, PS)
Tales of Eternia (Namco, PS)

Гран При зрительских симпатий

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
3. Dragon Quest VII (Enix)
4. Onimusha (Capcom)
5. World Soccer Winning Eleven 5 (Konami KCET)

Графическое совершенство

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
3. Onimusha (Capcom)
4. Dragon Quest VII (Enix)
5. Kessen II (Koei)

Лучшие звук и музыка

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
3. Dragon Quest VII (Enix)
4. Onimusha (Capcom)
5. Para Para Paradise (Konami)

Лучший игровой сценарий

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Onimusha (Capcom)
4. Biohazard Code: Veronica Complete (Capcom)
5. Tales of Eternia (Namco)

Лучший дизайн персонажей

1. Vivi (Final Fantasy IX, Square)
2. Zidane (Final Fantasy IX, Square)
3. Akechi Samanosuka (Onimusha, Capcom)
4. Garnet (Final Fantasy IX, Square)
5. Klonoa (Klonoa 2, Namco)



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
STAR TREK
«ОТВЕРЖЕННЫЕ»
ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.
7.3/10 Страна Игр
8.4/10 Навигатор
5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕКации
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»
ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.
8.0/10 Absolute
7.6/10 Навигатор
4.5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕКации
«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.
7.3/10 Страна Игр
9.0/10 Игромания
7.5/10 Absolute
5/5 РусЕфЕКации
«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
«ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds
ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
6 ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
4 НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD
ДЕТИ СЕЛЕНЫ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru



PC

ANARCHY ONLINE

Платформа: PC Жанр: MMORPG Издатель: Funcom Разработчик: Funcom
Онлайн: www.anarchyonline.com Дата выхода: Лето 2001

досье

Компания Funcom, главный офис которой расположен в Норвегии, основана в 1993 году. За прошедшие годы было продано более миллиона копий ее продуктов, выпущенных в содружестве с такими монстрами, как Disney, Sega, JVC и Sony. Одним из самых известных проектов Funcom является Speed Punks, а последними проектами компании являются квест The Longest Journey и сетевой экшен No Escape.

Константин Шаврук

Впервые об **Anarchy Online** стало известно в 1998 году. Правда, тогда игра во многом напоминала The Longest Journey, но с того момента много воды утекло и многое изменилось. По некоторым данным на разработку игры было потрачено около 120 миллионов норвежских крон (около 20 миллионов долларов). И о том, что же собой представляет игра в данный момент, я постараюсь рассказать ниже.

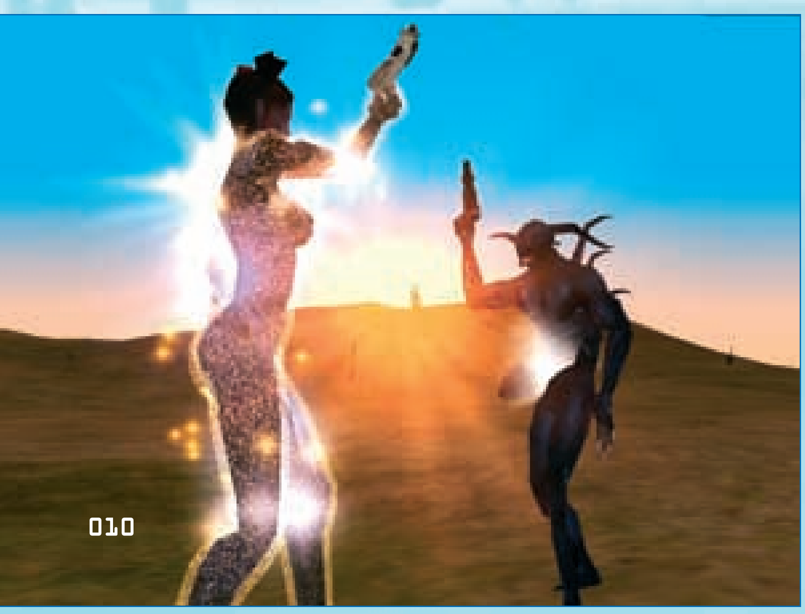
В отличие от большинства MMPRG, представленных сейчас на рынке, в **Anarchy Online** не фэнтезийный, а фантастический мир. Кратко предысторию конфликта можно описать так:

Время действия игры происходят через 30000 лет от наших дней. За счет изобретенной 5000 лет назад нанотехнологии корпорация Омни-Тек является самой процветающей компанией в галактике, в ней служит 282 миллиарда человек. Действие игры происходит на недавно открытой планете Руби-Ка (Rubi-ka), чрезвычайно богатой минералом Notum, за счет которого работает большинство систем корпорации. На несчастную планету ринулись толпы искателей приключений, сотрудники Omni-tek, контрабандисты и огромное число криминальных элементов. В короткое время мир был колонизирован, и началось все веселье. Так как не все во вселенной подвластно корпорации, Мятежные Кланы решили противостоять корпорации на планете, чтобы она не смогла окончательно уничтожить свободу.

При создании персонажа вы можете выбрать одну из трех сторон конфликта. Прежде всего это корпорация Омни-Тек; если вы выберете игру за корпорацию, то автоматически становитесь ее сотрудником и врагом для всех членов Кланов. Омни-Тековцы получают передовое снаряжение по гораздо более низким ценам, чем клановцы, но при этом их свобода сильно ограничена. Выбрав эту сторону, вы начинаете игру в городе Omni-1, столице Омни-Тек'а на Руби-Ка. Второй стороной конфликта являются Повстанцы, или, если вам так будет удобнее, Мятежные Кланы. Если вы начали игру как повстанец вы автоматом станете врагом для всех Омни-Тековцев. Повстанцы не ограничены в своих свободах, но при этом явно уступают по снаряжению Омни-Тек'овцам.



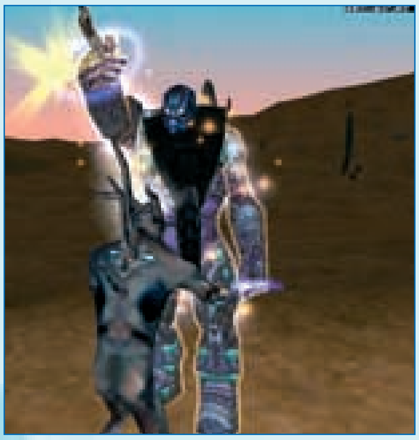
Если вы умираете, то вас восстанавливают из этой самой базы. И вы теряете только тот опыт, что получили с момента последнего сохранения. Это очень удобно, если вам нужно идти куда-то и вы не хотите потерять при этом пару уровней.



В отличие от всех остальных MM игр, в **AO** есть сюжет — игроки смогут внести в него изменения своими действиями и в итоге привести к победе одну из сторон. Потому когда игрок будет выбирать сторону, помимо простого выбора под чьим флагом ходить, он, возможно, выбирает будущее мира Руби-Ка. Быть ли ему под гнетом корпорации, стать свободным, а возможно еще что-то — ведь все зависит от самих игроков...

В начале была UO (более ранние игры не будем рассматривать), и ее 2D графика была вершиной совершенства, затем появилась EQ и повысила планку графических требований. Великолепно прорисованные существа и зоны, красивые кастинги магий, но главной проблемой EQ было то, что то ли из-за лени, то ли из-за особенностей оригинального движка, большинство вещей в игре не прорисовывалось. Например, достали вы супер-пупер крутой доспех, надели его, а он совсем не прорисован, выглядит на вас как кожаная броня. Даже если он супердоспех, вы не будете его носить на какие-то массовые мероприятия, так как своим «дет-

ским» видом будете смешить друзей. А ведь были и еще более веселые моменты, например, у класса паладинов один из доспехов имел приличные груди на мужском варианте доспехов, из-за чего его почти никто не надевал в общество. В **AO** таких проблем нет, каждая вещь прорисовывается на вас, будь это оружие или броня. Что позволяет вам создать свой уникальный облик, какого не будет ни у кого другого. Монстры тоже различны — от всевозможных жучков и паучков до огромных отбившихся от рук роботов. Все остальные элементы графики в **AO** также великолепны, очень радует возможность изменения качества графики, что позволяет вам настроить игру так, чтобы на вашей машине она не тормозила (чего не было в EQ). Очень красивы города разных сторон конфликта — у Omni-Tek это огромный мегаполис с высокими небоскребами, для удобства можно сказать, что он напоминает главный город харконенов из фильма Дюна. У Кланов это, наоборот, небольшой город с маленькими строениями и песчаными улочками; если вы хотите представить его, то посмотрите на город на планете Татуин из Звездных воинов 1 и 4.



Мир Rubi-ka населен огромным количеством живых и не совсем живых существ. Тут можно встретить разную живность — от вполне безобидных птичек до огромных вечно голодных ящеров. Впрочем, как я ни искал, так и не смог найти гоблина с ракетницей, которого так боялась одна играющая в EQ особа :). Что больше всего радует, так это большое разнообразие различных монстров. Да, конечно, они повторяются, но не так часто, как в той же EQ. Игроку на выбор представлено 4 «расы», впрочем, слово расы тут не совсем корректно, «раса» у них всех — человек, просто сильно измененный на генетическом уровне. О каждой из рас с описанием ее сильных и слабых сторон я постараюсь рассказать после выхода игры, так как до ее выхода что-то может измениться.



Очень радует возможность изменения качества графики, что позволяет вам настроить игру так, чтобы на вашей машине она не тормозила (чего не было в EQ).



Выбор оружия поистине огромен. Есть огромное число различных колюще-режущих видов вооружения — от простых стальных мечей до полуэлектронных мечей. Впрочем, стреляющего оружия здесь несколько больше, чем колюще-режущего. И это не удивительно, ведь мир-то фантастический. Здесь есть пистолеты, автоматы и винтовки, причем стреляющие почти что всем, чем вашей душе угодно будет. Вы спросите, какая магия в фантастическом мире? И будете совершенно правы — в мире **Anarchy Online** нет магии. Но многие фантасты обращали свое внимание, что при определенной степени сравнения технология ничем не отличается от магии. Например, взяли вы Миг 29 и перенеслись во времена рыцарей. Вас там примут за мага и посадят на кол... если смогут :). Также и тут, из расчета того, что время действия перенесено в далекое будущее, разработчики Anarchy Online, не долго думая, сделали магию из нано-технологии. Причем идея достаточно удачна и вполне нормально обоснована с физической точки зрения. Так как роботы величиной в несколько раз меньше атома, то они могут делать почти все, чего от них ни «попросишь». Самое главное это дать им верную команду, и они могут тебе как сконструировать, так и разобрать все что угодно. При этом каждый класс в игре имеет свои уникальные магии, потому не раз встретишь картину, когда более продвинутый в магии класс просит у менее продвинутого кинуть ему какую-то магию, так как у первого такой нет. Что очень приятно, в особенности если ты играешь за боевой класс. В общем, система магии в Anarchy Online очень интересна, но на данный момент о ней сложно говорить, так как для некоторых классов она еще не достроена.

В **AO** также совершенно необычная система смерти и возрождения. На первый взгляд она похожа на систему в AC, но когда приглядишься, выясняется, что это не так. Всюду по карте расставлены сканеры, подойдя к которому, вы за небольшую сумму можете полностью копировать ваше тело в базу. Если вы умираете, то вас восстанавливают из этой самой базы. И вы теряете только тот опыт, что получили с момента последнего сохранения. Это очень удобно, если вам нужно идти куда-то и вы не хотите потерять при этом пару уровней. Но в то же время это неудобно, если вы соберетесь бежать в какой-то мало обитаемый уголок карты, так как там таких сканеров, скорее всего, не будет. Сейчас еще рано делать какие-либо выводы по игре, так как много написать нельзя, ибо неизвестно, что будет завтра. Но уже сейчас можно сказать, что если вы хотите найти в **AO** чего-то, чего не было в EQ, то эта игра не для вас. **AO** — игра, которая совместила в себе то, чего так не хватало EQ! AO это фантастический EQ с хорошей графикой, геймплеем, заданиями и многим другим. EQ и AO это как Doom II и Quake!

PC

STAR WARS: GALAXIES

Платформа: PC Жанр: MMORPG Издатель: Lucas Arts/Sony Entertainment
Разработчик: Verant Требование к компьютеру: PII-233, 64Mb RAM, 3D ускоритель Онлайн: starwarsgalaxies.station.sony.com
Дата выхода: IV квартал 2001 года

ДОСЬЕ

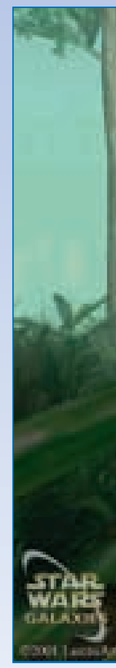
Лукас на большом экране и Лукас в виртуальных развлечениях — две большие разницы. Если как режиссер он все еще на белом коне, даже после вялой «Призрачной Угрозы», то вот в игровой индустрии кинomэтр на ласковые слова может особенно не рассчитывать. Игра по Star Wars — плохая игра. Увы, этот брэнд не выдуман злыми языками, он родился под напором провальных проектов. Эпитафия? Погодите. У старика Лукаса (а кто не знает старика Лукаса?) появился шанс на реабилитацию. Зовется шанс Star Wars: Galaxies.

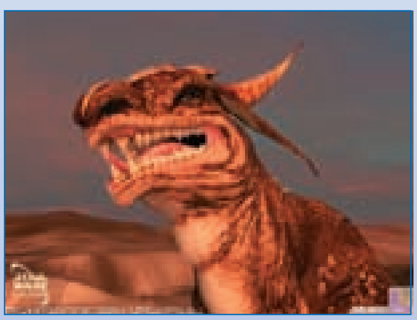
Сергей Дрегалин

Star Wars: Galaxies — проект с претензией. С очень серьезной претензией. Во-первых, и оно же, во-вторых, — он онлайновый. И не просто онлайновый, а рассчитанный на сотни/тысячи игроков, a la Ultima On-Line или EverQuest. Тут нужно вставить маленькое «кстати» — над **Star Wars: Galaxies** работает та же команда разработчиков, которая в свое время построили байт за байтом EverQuest. Поэтому реверанс в сторону массового онлайна не только прихоть Лукаса и Ко, но и огромный багаж опыта, накопленный за годы работы и поддержки одной из самых ярких ролевых онлайновых игр. Решение мудрого мэтра подключить к игре мириады игроков не обсуждаем — ему видней. Захотел MMORPG, значит, так тому и быть.

Хитрым лукасовцам удалось сохранить до E3 свой самый главный секрет, практически ту самую Страшную Тайну. Анонсы, надрываясь, кричали о приключениях на огромной планете — то ли Naboo, то ли Tatooine, не суть важно, — но о космических путешествиях и сражениях на каких-нибудь X-Wing'ах никто и не заикался. И вот тут-то и крылся главный сюрприз. Будут оные. Будут полеты на кораблях от планеты к планете. Будут сражения в космосе. Будет межгалактическая торговля. Будет борьба с космическими пиратами. Все будет. И вот теперь скажите, разве это не розовая мечта — оживить из мертвых Elite с Privateer, да с тысячью игроками, да во вселенной Star Wars?!.

Масштабы новой игры воистину лукасовские. Размах соответствующий. Доступная территория каждой планеты (а их будет достаточно много, счет пойдет на десятки) по площади равна 16x16 километров. Как оценить эту цифирь? Скажу только, что весь немаленький EverQuest был более чем на треть меньше. Другими словами, даже одна отдельная планета **Star Wars: Galaxies** больше, чем весь EverQuest вместе взятый. А планет таких, повторюсь, будет достаточно много. Отправной точкой для космических путешествий являются космопорты. При достаточном количестве средств вы можете соорудить и свою собственную стартовую площадку, благо покупка земельных участков и сооружений в **Star Wars: Galaxies** ничем не уступает развитому рынку недвижимости в Ultima Online. Захотели собственный домик? Нет проблем. А если позволяют средства, то можете прикупить и цитадель на пару гектаров, с мощной системой защиты и







Любимец публики, красавец-лингвист. Он же «Золотистый». Кстати, обратите внимание на грамотный обсчет теней — дроид отбрасывает две тени, так как освещен светом двух солнц.

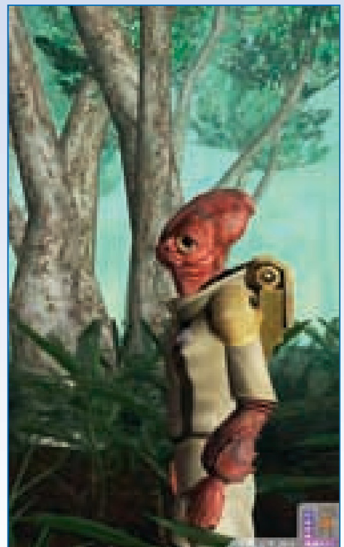


множеством автоматических лазерных пушек. Особо зажиточные игроки могут даже получить политическое продвижение и стать мэрами. Мэр имеет право устанавливать собственные законы на подконтрольной территории, используя специальную автоматическую систему.

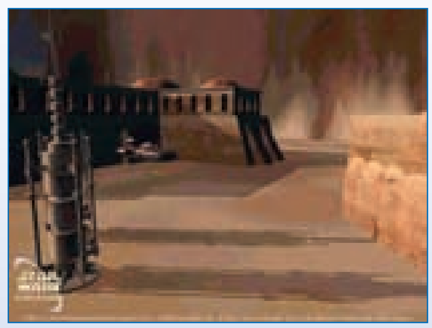
Графика... Графика шикарная. Движок собственный, пока не до конца оптимизированный, но даже сейчас он переплевывает любой из существующих движков для онлайновых игр. И не только онлайновых, кстати. Великолепный bump-mapping позволил сделать поверхности объектов очень реалистичными — чего стоят хотя бы шероховатые стены орехообразных хижин! Проведи рукой и почувствуешь каждую выщерблину. А что говорить, лучше смотрите на картинки. Могу подтвердить, что это не монтаж и не фэйк. Все взаправдашное.

С трудом верится, что это не монтаж. И, тем не менее, картинка снята с игровой версии.





Каждый квадратный метр планет создается аккуратно и тщательно. Никаких автоматических или случайных генераций — только ручная работа.



Если бы игроки не имели возможности возиться с робототехникой, то лейбл Star Wars был бы с негодованием смят и растоптан. Однако обошлось. Дроиды представлены в полной мере — предусмотрен даже специальный язык для создания программ.



Ролевая система **Star Wars: Galaxies** предлагает на выбор восемь рас, от Wookies до Mon Calimari, если вы таковых себе представляете. Люди будут, причем в этом случае вы изначально выступаете строго на стороне Империи, однако в любой момент можете примкнуть к повстанческому движению. Во время создания собственного персонажа к вашим услугам полный набор пластического хирурга, позволяющий в достаточной мере менять мордашку и облик протеже.

Очки опыта отсутствуют. Только умения, они же скиллы. Покачивать последние можно усердной тренировкой (массовое уничтожение крыс ради развития интеллекта не катит), не забывая поддерживать их текущий статус. Особое внимание уделено экономическим умениям, благо продавать и покупать в игре можно практически все. Тут пасует даже великая Ultima Online — как вам, например, идея с умением создавать уникальные прически? Поскольку каждый игрок стремится приобрести индивидуальность, то на этом скилле можно заработать на безбедную звездно-войную старость. Однако настоящие деньги приносят умения починки и строительства дроидов. Если бы игроки не имели возможности возиться с робототехникой, то лейбл Star Wars был бы с негодованием смят и растоптан. Однако обошлось. Дроиды представлены в полной мере — предусмотрен даже специальный язык для создания программ. Чем-то он напоминает скрипты Lego Mindstorms, о котором мы в свое время рассказывали. Дроиды являются не только антуражем, от них можно получить вполне реальную помощь. Например, робот-лингвист поможет общаться с представителем инопланетной расы, а робот-страж будет сторожить дом, пока вы будете в оффлайне.



Космическая часть является отдельным бонусом. Она уступает по значимости «наземным» приключениям — это именно бонус. Важный, интересный, но все же не главенствующий. Над космической частью трудятся дизайнеры Privateer и Wing Commander, стараясь выжать суррогат лучших идей и реализовать их в **Star Wars: Galaxies**. Часть этого была показана на E3. Не знаю, как у других, у меня сразу сработала единственная ассоциация — Wing Commander. Точно он. С поправкой на сто крат более современную реализацию — 100.000 полигонов, это не шуточки. Ну а после демонстрации дуэли с Tie-fighter ассоциация переросла в полную уверенность.

Быть джедаем? Можно. Только крайне тяжело. Эпоха, представленная в **Star Wars: Galaxies**, не могла похвастаться большим количеством легендарных воинов. Чтобы получить звание джедая, вам придется ОЧЕНЬ много потрудиться. И, кроме того, постоянно поддерживать форму, иначе соответствующие умения быстро потеряются. Так-то.

И напоследок маленький фрагмент интервью с креативным директором Рапхом Костером (Raph Koster). «Скажите, а можно ли сразиться с Дартом Вадером?». «О да, если вам повезет, то вы можете устроить с ним дуэль… Точнее, если вам ЧЕРТОВСКИ НЕ ПОВЕЗЕТ!»

PC

REPUBLIC: THE REVOLUTION

PC

Платформа: PC **Жанр:** стратегия **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Elixir Studios
Онлайн: www.eidos.com **Дата выхода:** конец 2001 года

ДОСЬЕ

Вероятнее всего Republic: The Revolution окажется первым политическим симулятором. В смысле — первым настоящим политическим симулятором.

Дмитрий Эстрин

Откровенно говоря, я с некоторым трудом вспоминаю игры, которые можно было бы назвать так же, и большинство из них отличались редкой невразумительностью и алогичностью. Типичный пример: Tom Clancy's Politika от Redstorm. Концентрация маразма в этой игрушке достигала умопомрачительных высот. **Republic: The Revolution** — проект с этой точки зрения куда более продуманный, стройный и завершенный. По крайней мере, так о нем говорят разработчики, и сам автор проекта — Демис Хассабис (Demis Hassabis).

Сразу следует отметить, что проект находиться на ранних стадиях разработки, и говорить можно лишь только об общей концепции (безо всяких преувеличений — она уникальна) и грядущих технологических достижениях. Но

Действие происходит в начале 90-х годов прошлого века, после развала Советского Союза, в одной из мгновенно образовавшихся независимых республик.

при всем при этом нам есть, что обсудить и над чем поразмыслить. Даже если предположить, что у разработчиков все-таки по каким-то причинам не получится реализовать то, что они обещают с таким неизменным аппетитом, то, по крайней мере, нам придется по достоинству оценить их смелость и решительность.

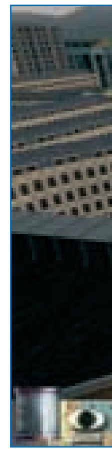
В чем суть игры? Она очень проста: вам необходимо сместить действующего президента и занять его место. Действие происходит в начале 90-х годов прошлого века, после развала Советского Союза, в одной из мгновенно образовавшихся независимых республик. Независимая республика носит гордое название Новистрана (Novistrana) и, несмотря на небольшие размеры, оказывается лакомым кусочков для 16 различных политических фракций. Вы, вернее, ваш герой является представителем одной из фракций, и вам предстоит вступить в противоборство со своими многочисленными соперниками. Фактически, мы имеем дело с симулятором гипертрофированной предвыборной гонки без правил.

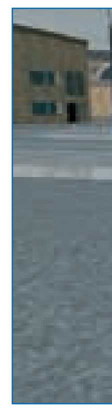
Игра начнется с малого: вашей фракции принадлежит один город из 30. Ваша цель подчинить своей власти 4-5 самых крупных городов республики, после чего вы получите возможность вплотную заняться столицей... Разумеется, никаких танков, тибериевых полей и прочего примитивизма. Действовать нужно исключительно политическими методами, которые включают в себя угрозы, убийства, взяточничество, мракобесие и запугивание. Все, как в реальной жизни, и вы в центре всех событий. По-моему, задумка интересная.

На самом деле, есть несколько путей к власти. Например, чисто политический. Вы любыми средствами добиваете популярности среди широких масс, участвуете во всех мало-мальски значительных событиях, стараетесь быть у всех на виду и кидаете опрометчивые обещания в толпу (толпа их послушно кушает). Крайне желательно при этом быть управлять частью СМИ республики. Можно, конечно, прийти к власти и с помощью военного переворота. Вводим танки, пушки, войска, объявляем военный режим, комендантский час и чрезвычайное положение одновременно и, пользуясь замешательством соперников, занимаем кресло президента. Конечно, военный способ прихода к власти может и не сработать. Активность населения... Антимеры действующего президента... Можно, в конце концов, призвать сограждан спастись, объявить правящую фракцию слугами сатаны и убедить паству в необходимости



Судя по всему, это какой-то военный босс. Почему он прижимает ладонь ко рту, выяснить не удалось.







Этот бородатый мужик сидит на лавочке совсем не просто так. Обратите внимание на чемодан рядом с ним. Наверняка там ценный компромат.





смены власти. Вариант, не лишенный некоторого изящества, — не находите? Криминальные структуры, в общем, тоже способны сыграть серьезную общественную роль. Этому становится плохо от одного вида видеокассеты с записью своих пикантных развлечений... Того надо запугать... А этого активиста-популиста вообще нужно по-тихому замочить... Потому что тоже не фиг тут... А можно просто стать нефтяным магнатом, купить всех, а потом продать... Тоже, в общем-то, выход. Итак, пять возможных путей решения проблемы. Пока не ясно, можно ли их будет комбинировать, но зато понятно одно: легких путей нет. Все одинаково сложно. Начнешь к гражданам с проповедями приставать — какой-нибудь отморозок подстрелит. Беспредел устроишь — военные хвост укоротят. Военные разгуляются — тут же политики весь народ на баррикады поднимут. Будешь особенно политиканствовать — бизнесмены наглядно продемонстрирую публике, кто есть кто. И так далее. Расправившись с одним противником, следует опасаться другого.

На деле все будет выглядеть довольно просто. Вы самостоятельно принимаете решение, что нужно делать на определенном этапе. Стоит ли начинать пропагандистскую кампанию или довольно просто прочитать речь на улице? Попытаться мягко объяснить человеку, что он перешел дорогу важным людям, или, не мудрствуя лукаво, убрать его побыстрее? Пустить слухи о влиятельном лице у власти или попытаться найти настоящий компромат? Выбор за вами, иногда он может оказаться оптимальным, иногда ошибочным. Все в конечном итоге зависит от каждой конкретной ситуации — от действий других фракций, от настроений в обществе, от собственного рейтинга...

Конечно, не может не интересовать, как все это будет выглядеть визуально. Не думаю, что представленные скриншоты многое объясняют. Однако поверьте, что ничего невозможного нет. Разработчики **Republic: The Revolution** всерьез занялись воссозданием визуальной модели общества. Возможно, многое в будущем может показаться очень схематичным, но с этим уж ничего не поделаешь.

Нам остается только ждать и надеяться. Надеяться на успех разработчиков, которые возложили на свои плечи невероятно сложную задачу. В конце концов, почему бы **Republic: The Revolution** не совершить революцию в индустрии PC игр? Название, в общем-то, подходящее. ●

PC

BATTLE REALMS

PC	**Платформа:** PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Liquid Entertainment **Онлайн:** www.battlerealms.com **Дата выхода:** III квартал 2001

ДОСЬЕ

Если вас смущает неизвестность студии Liquid Entertainment, то могу заверить — напрасно. Там все в порядке. В ведущих дизайнерах ходит великий и ужасный Эд Дель Кастилло (Ed Del Castillo), приложивший длань к супер-мегахитам Command & Conquer и Red Alert, а команда под его началом отметилась работой над Tiberian Sun и Starcraft. В общем, повторюсь, все в порядке.

Сергей Дрегалин

Battle Realms — навеяна старой школой стратегий. Рафинированный Warcraft с легким привкусом каких-нибудь Dark Omen, вот вам и **Battle Realms**. Представьте себе, что под вашим началом находится небольшое королевство с несколькими крестьянами. Знакомо? До боли. Однако уже следующее звено цепочки не очень привычно. Прирост крестьян вам не подвластен. То есть демографическая прибавка строго зафиксирована неким числом (скажем, один крестьянин в минуту реального времени), которое постепенно уменьшается по ходу игры. То есть если в самом начале у вас бодро марширует толпа крестьян, а ближе к середине работники серпа будут появляться раз в полчаса. А то и раз в час.

Казалось бы, ну и ладно. Ан нет. Хитрость вся в том, что крестьянин крестьянину — друг, товарищ и ресурс. Звучит несколько цинично, но труженики сельской местности являются основной материальной ценностью вашего королевства. Крестьяне таскают воду, обрабатывают поля и собирают урожай. Крестьяне обучаются в военных академиях и превращаются в воинов. Крестьяне посещают семинарии и получают духовный сан. Крестьяне строят и чинят дома, а также тушат вспыхнувшие пожары. В общем, без них сгниет любое королевство.

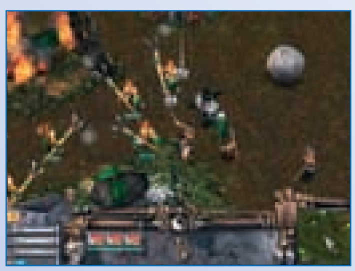


Бой за стратегически важный объект — мост. Против быстрых пеших воинов, которые передвигаются бегом, у катапульт нет ни единого шанса.

Влияет ли ограничение количества крестьян на стратегию? Еще как. Я бы даже сказал, что оно ее и определяет. Судите сами, под вашим контролем всего лишь десяток-другой-третий солдат, не более. Чтобы устроить ими хороший шорох в тылу противника, необходимо грамотно сбалансировать состав и выбрать верную тактику.

Рассмотрим такую характерную для игры ситуацию. Ваш заблудный крестьянин, увлекшийся рубкой леса, обнаружил вражеский отряд. Пяток конных воинов, да десяток копейщиков. С диким воплем зашвырнув топор куда подальше, наш бесстрашный разведчик летит в деревню и падает ниц перед воеводой, дескать, выручай отец родной. Как хочешь, но выручай. Воевода, почесав затылок («Кони говоришь?.. хммм...»), отправляется к солдатикам, что тренируются на специальных площадках. Свистнув хлопцев, он набирает десяток лучников («Шоб стрелами истыкали иродов!») и пяток мечников («И близко эту заразу не подпускайте!»). А затем ведет воинов тайными тропами и в подлеске устраивает засаду. Тишина... Мирная идиллия... Вдруг за соседним холмом с тревожным криком вспорхнула стайка птиц. Верный знак — враг приближается. Лучники вскидывают луки, мечники поднимают мечи... Бесконечная минута ожидания — и вот он, бой! Несколькими меткими выстрелами лучники выбивают наездников из седел («Коней, коней не трогайте, они пригодятся!» — ревет воевода). Застигнутые врасплох воины противника мечутся, неумело защищаясь и погибая под новым и новым градом стрел. Робкая попытка контратаки немедленно отбита мечниками. Что же, это победа. Солдаты собирают трофеи и берут лошадей за поводья — в королевстве пока такое зверье не разводят, пригодится...

Теперь давайте добавим к этой картине несколько штрихов. Обучение крестьян профессии воина может быть многоуровневым. Например, клан дракона (одна из четырех сторон, за которую вы выступаете в игре) располагает такими военно-обучающими сооружениями, как Archery Range, Training Hall и Alchemist Hut. Если крестьянин пройдет полный курс подготовки в каждом из них, то станет самураем. А это означает, что он получит возможность эффективно атаковать противника как на ближней, так и на дальней дистанциях, а также зашвырнуть в супостата какой-нибудь взрывной алхимией.



3D в стиле Warcraft III, движок свой собственный. Несмотря на некоторую угловатость воинов, плавность анимации и яркие цвета делают картинку очень симпатичной.

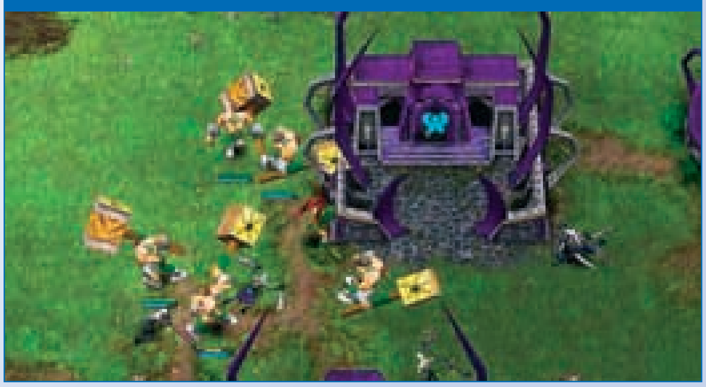
Методика усовершенствований, или апгрейдов, перешла от количественного к качественному уровню. Исследование новой технологии не добавляет несколько единиц к атаке/защите/сопротивляемости воинов. Оно дает новые возможности. Кто-то получает иммунитет к магическим атакам, кто-то начинает быстрее лечить братьев по оружию, кто-то не позволяет противнику броситься в бегство. А лекари вообще получают в актив уникальное умение брать под контроль вражеских крестьян. Только не ба-

нальным переманиванием сиречь обращением. Все гораздо интереснее. После попадания под контроль крестьянин не переходит под ваше начало. Но! Вы видите все, что видит пленник, а также можете в любой момент заставить его сражаться под вашими знаменами. Причем последний вариант возможен и после обучения крестьянина новой профессии, в том числе и военной. Представьте теперь, как противник старательно тренирует пяток подконтрольных крестьян, а вы только злорадно посмеиваетесь. И лишь из стен военной академии выйдут свежеиспеченные солдаты, кричите «СЮРПРИЗ!!!» и жмете на кнопку convert.

Клан волка и друиды обладают особым видом апгрейдов, так называемые одиночные апгрейды, или battle gear. Выглядит это следующим образом — каждый воин может нести с собой один артефакт, дающий ряд бонусов. Ага, эти ребята будут у нас с иммунитетом к огню, эти пусть лечат раненых, эти пусть захватывают здания, эти пусть получат временную невидимость, а эти пусть будут временно неуязвимыми. Нужно поменять артефакты? Нет проблем, бом невозможно, поэтому тактика с глухой обороной провальна по определению. Желаете располагать хорошо обученной и эффективной армией? Извольте набирать боевой опыт.

Инь и Янь могут сослужить и еще одну хорошую службу, помимо оттачивания техники боя. Если вы будете целенаправленно собирать символы Инь, то к вам присоединятся ниндзя. Эти ребята умеют становиться невидимыми, внезапно атаковать, а также перебираться через препятствия, не проходимые для обычных воинов. Однако у ниндзя есть и оппозиция — служители Янь, монахи. Последние нейтрализуют все перечисленные умения ниндзя, но дают им шанс произвести особую атаку. Верно и обратное. Третью силу представляют мастера Дзэн (буддийская секта в Японии, проповедующая созерцание и интуицию как основу прозрения, во как!), которые могут встать на вашу сторону, если вы будете старательно строить замки. Каждый клан может заполучить до 7-8 таких мастеров. Их не показывали в действии, но твердо заверили — страшные ребята. Верю.

Символы Инь и Янь, добытые в боях, помогают изучать новые боевые приемы, а также могут призвать на помощь ниндзя или монахов.



единственное условие — каждый воин не может нести одновременно более одного такого апгрейда. Причем внешний вид солдат при этом не меняется — вот и угадай, что припрятано за пазухой у приближающегося противника... Кроме апгрейдов, противоборствующие стороны отличаются и по части используемой брони. Например, клан волка предпочитает надевать на своих когтистых бойцов глиняную броню, которая очень хорошо защищает от магических атак.

Во время боя каждый воин получает опыт, что благоприятно сказывается на его базовых характеристиках (атака, защита, выносливость, защита от разных видов нападений). Однако это не все. Вы также получаете символы Инь и Янь, которые используются для исследования новых боевых приемов. Обратите внимание, что добыть их иным спосо-

И в заключение несколько слов о графике. 3D в стиле Warcraft III, движок свой собственный. Несмотря на некоторую угловатость воинов, плавность анимации и яркие цвета делают картинку очень симпатичной. Особенное впечатление произвели всевозможные приколы с окружающей средой — взять хотя бы капли дождя на воде, шелест травы и листьев деревьев, а также птиц, взлетающих ввысь при приближении человека. В общем, достойно.

Не могу сказать наверняка, что больше всего подкупает в игре. Может быть, атмосфера доброго фэнтези, которая практически не воспроизводилась со времен Warcraft II, а может быть, насыщенная тактика, которая все больше и больше переползает из RTS в TBS... А может, просто хорошая стратегия в реальном времени, по которой уже начинаешь скучать!

PC

CIVILIZATION III

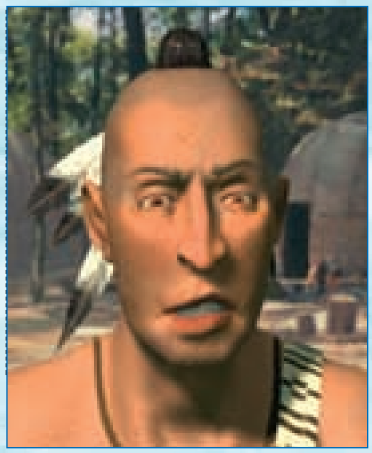
Платформа: PC Жанр: TBS Издатель: Infogrames Entertainment Разработчик: Firaxis
Онлайн: www.firaxis.com/civ3 Дата выхода: декабрь 2001 года
досье

Трудно сказать что-то более пафосное, чем Civilization III. Но господин Сид Мейер не побоялся произнести заветное название. Но ему можно. Благо он мэтр индустрии и отец лучшей походовой стратегии в одном лице.

Сергей Дрегалин

Начнем с обертки, то бишь с внешнего вида Civilization III. Мейер и его команда создали новый движок, который вполне дотягивает до современных требований. Нет, не ждите 3D-спецификаций и спецэффектов на уровне трилинейной фильтрации текстур. Нет, обычный, милый и вполне симпатичный спрайтовый движок с трехмерными объектами. Территория наконец-то перестала представлять собой гротескные картинки из атласов для третьего класса, что было в моде в середине 90-х, а подтянулась до планки Age of Empires. Картинки прилагаются.

Уже сейчас добавлено много анимации. Подразделения передвигаются, а не скачут по клеткам, мордашки правителей стран-конкурентов гримасничают и ухмыляются в ответ на робкую попытку протолкнуть отсталую технологию в обмен на чертежи нового МИГа... Кстати, один из советников, из числа тех самых, которые обеспечили чуть ли не половину успеха Civilization II, сделан аккурат с Сида. Просим любить и жаловать.



Капитально перекроена дипломатия. Условности на уровне пары предложений из серии «заключить мир» и «объявить войну» ушли в прошлое. Дипломатия в Civilization III представляет собой культурные переговоры двух правителей. Сидя за столом, они заключают альянсы и подписывают военные договоры, по которым обязуются помочь в случае нападения со стороны третьей державы. Или обмениваются географическими открытиями. Или передают технологии. Или объявляют эмбарго какой-либо зазнавшейся стране. В общем, нормально беседуют, решая судьбу мира, разделенного между 16 державами.

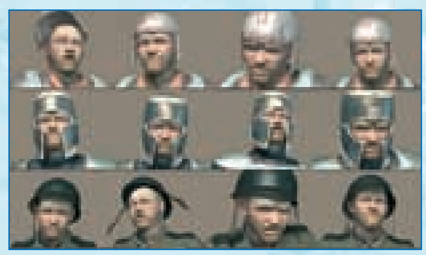


Выглядит Civilization 3 даже по меркам трехгодичной давности довольно-таки отстало. Не будет в игре ни полигонных юнитов, ни спецэффектов, ни взрывов. GeForce'у тоже нужно отдыхать.

Торговля по-прежнему является движителем прогресса, а главное — притока финансов. Процесс этот должен стать более автоматизированным, в том смысле, что вам не нужно кропотливо снаряжать караван, лихорадочно соображая, чем бы его таким нагрузить, чтобы он сумел принести казне максимальную маржу.

Ресурсов, как и в Civilization II, будет достаточно много. Вот только доступны они будут не сразу. Вы можете построить свой город на россыпях бронзы, однако узнаете об этом лишь после того, как изучите технологию обработки этого сплава. И никак не раньше. Сами ресурсы распределены достаточно неравномерно, что является дополнительным стимулом наладить торговлю с другими державами. Да и

Торговля по-прежнему является движителем прогресса, а главное — притока финансов. Процесс этот должен стать более автоматизированным, в том смысле, что вам не нужно кропотливо снаряжать караван, лихорадочно соображая, чем бы его таким нагрузить, чтобы он сумел принести казне максимальную маржу.





охранять месторождения необходимо аки зеницу ока, заодно следя и за транспортными магистралями.

На радость фэндома представлен новый тип правления — национализм. Его особенность заключается в том, что вы можете мгновенно перестроить экономику на военный или мирный лад. В первом случае ваши расходы на содержание армии и исследования соответствующих технологий сокращаются вдвое, однако в два раза возрастает стоимость мирных деяний, во втором же случае все с точностью до наоборот. При переходе

а напрямую черпают мощною рукой золото из казны, что более соответствует реалиям. Однако для создания войск, помимо денег, необходимы ресурсы: бронза для фаланг, кони для кавалерии, сталь для танков, резина для современных колесных средств передвижения, керосин для самолетов. Так что для повышения обороноспособности необходимо ставить на ноги как экономику, так и торговлю с другими странами.

Принципиально новая фишка — создание армий, являющихся объединенной группой подразделений. Существует ограничение, которое гласит, что вы можете формировать одну армию из расчета на четыре города. Время от времени армиями будут командовать исторические личности, что принесет войскам ряд положительных эффектов.

Традиционно победа будет присуждаться не только за хороший военный пинок всем конкурентам. Есть и более изысканный способ — повышение очков культуры (culture points). Они начисляются за строительство церквей, библиотек, чудес света и прочих масс-медиа. Но вот что интересно — чем дольше существуют эти сооружения, тем больший эффект приносят, поэтому ценность, скажем, Оракула нисколько не уменьшается после его технологического устаревания. А вот победа за счет строительства корабля, нацеленного на Альфу Центавра, под вопросом. Может будет, а может и нет.





Фундаментализм признан недействительным как слишком несбалансированная форма правления. Зато, на радость всем поклонникам Мао, оставлен коммунизм — очень милая штука для ведения войн сразу на всех фронтах.

на военные рельсы вам необходимо обязательно указать противника, с которым будете вести войну, а чтобы вернуться к мирному статусу — завершить военные действия. Не факт, что безоговорочной победой...

Фундаментализм признан недействительным как несбалансированная форма правления. Зато, на радость всем поклонникам Мао, оставлен коммунизм — милая штука для ведения войн сразу на всех фронтах. Для Римской империи вместо мечников в строй станут легионеры, для США вместо реактивных истребителей вылеты будут осуществляться на F-15, для Германии вместо штатных танков в бой пойдут «Пантеры» и так далее.

Армии больше не расходуют единицы производства (те самые синие щиты),

Civilization III является детищем людей, которые создали ту самую первую «Цивилизацию». Сколько лет прошло? Порядком. Стандарты взлетели по пути к Альфа Центавре, требования игроков отправились еще дальше... Но хочется верить, что гений — термин безотносительный. Вне времен и пространства. Так что будем ждать, верить и надеяться...

PC

EARTH&BEYOND

PC

Платформа: PC **Жанр:** RPG/Action **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Westwood Studios
Онлайн: www.westwood.com **Дата выхода:** Зима 2001 года

ДОСЬЕ

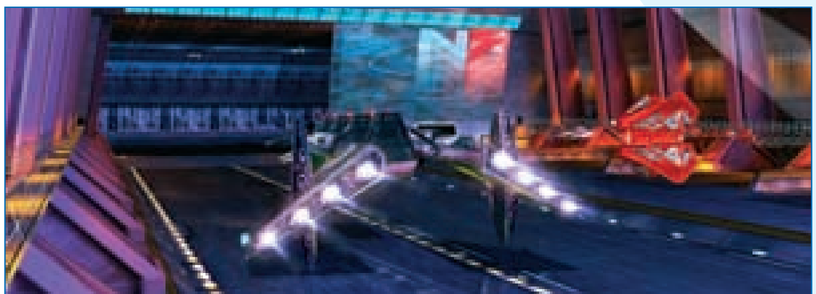
За закрытыми дверьми на E3 Westwood показала журналистам один из самых многообещающих online-проектов. Космическая online RPG — согласитесь, даже звучит необычно. Earth&Beyond — это действительно очень необычный проект, о котором можно очень долго и при этом бесплодно говорить. Попробуйте все же подключить все ресурсы своего воображения, чтобы понять, что же готовят нам разработчики к концу этого года.

Дмитрий Эстрин

Начнем, пожалуй, с самого главного. А именно, «как все началось». Представьте себе будущее, вернее далекое будущее. Итак, XXIII век, «космические корабли бороздят просторы Большого театра», разные цивилизации уже серьезно занялись освоением вселенной и, скажу я вам, весьма неплохо преуспели в этой области. Однако, обидно одно — то, что делают они это не сообща, а сепаративно. Попросту человечество, скорее всего, по идеологическим соображениям, разделилось на три расы. Первая раса взяла название Terrans. В простонародье бизнесмены-торгаши. Вторая раса — воинственные Progen. Думаю, сами понимаете, чем они занимаются в свободное время. И, наконец, третьими стали Jenquai — вечные странники и скитальцы, блуждающие по вселенной и познающие непознанное до них никем. Все бы ничего, жили бы все да более-менее уживались, пока последние (Jenquai) не обнаружили на краю одной из звездных систем некие звездные врата. Из боязни того, что это новое чудо, не пойми откуда взявшееся в галактике, станет всеобщим достоянием, Jenquai решили умолчать о нем. Но, сами понимаете, одна из древнейших профессий, упомянутая еще в Библии — шпионаж — сделала свое грязное дело. Естественно о вратах узнали Terrans. Поскольку у Terrans не было большой армии, им пришлось объединиться с Progen, и все для того, чтобы отбить у Jenquai новую технологию. И пошло-поехало. Как именно шла война, я думаю, писать не стоит, ибо и так ясно, что не на жизнь, а на смерть. В конце концов, после долгих лет войны было решено все же объявить перемирие. Оказалось, что врата, из-за которых разгорелся весь сырбор, были созданы давным-давно ныне канувшей в лету империей, и что оказывается, они далеко не единственные во всей галактике...

Если вы выберете своим персонажем, допустим, Progen Warrior, вы будете лишены возможности получать награды, а также не сможете оборудовать свой корабль сверхновыми технологиями, оружием или компонентами.

Так, в общем, и начинается игра. Естественно, как и положено в нормальной ролевой игре, нам предстоит выбрать одну из трех рас. Конечно же, от выбора игрока определится характер персонажа, его основные навыки, и местоположение в общем мире. Например, у Terrans основную цель можно охарактеризовать, как «никаких территориальных или военных завоеваний, только расширение рынка». По сути, самые мирные, однако не мешало бы вспомнить, что именно они выступили инициаторами кровопролитной войны. Что касаемо Progen'ов — тут в корне другая политика. Эти ребята родились с плазмаганом в руке и гранатой в кармане. Сколько их перемирием не корми, все равно в сторону оружия смотрят. В общем «милитаризм в голове, да за пазухой камень». Если поподробнее разобрать последнюю расу — Jenquai, — то можно узнать, что они потомки первых межзвездных путешественников. Они не так сильны, как остальные две другие расы, но за долгие годы своего существования представители Jenquai обрели славу хитрых, быстрых и проворных существ. Кстати, они обладают, между прочим, очень развитыми органами слуха и зрения. Помимо всего прочего, эти

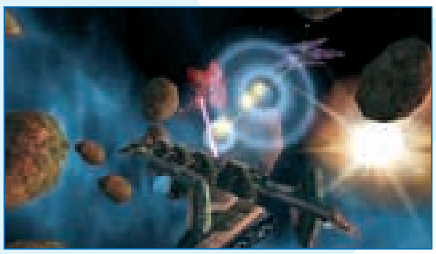


Судя по всему, это — одна из галактическсих баз, на которой можно пополнить запасы продовольствия и починить корабль.



существа еще и до крайности религиозны.

Продолжаем генерацию персонажа. После выбора расы, можно выбрать род занятий своего героя, сделать его, например, торговцем, воином или исследователем. Так может получиться Progen Trader (торговец расы Progen) или Jenquai Warrior (воин Jenquai). Своего персонажа можно будет подкреплять особыми навыками, присущими той или иной расе, комбинируя кроме того различные свойства и характеристики. Теперь необходимо выбрать тип корабля. Необходимо отметить, что тип корабля будет зависеть от того, какой тип персонажа вы успели создать. Как легко можно догадаться, корабль воина будет битком напичкан вооружением с небольшим пространством под торговые нужды, и, соответственно, корабль торговца будет иметь преимущество в грузоподъемности товаров. А вот корабль исследователя окажется настоящей летающей лабораторией. Что особенно радует, так это то, что в игре будет реализована возможность самому конструировать и совершенствовать свой корабль. Однако не раньше того, как ваш персонаж наберет для этого



достаточно опыта. Интересно то, что внешний вид персонажей будет изменяться в зависимости от размера experience'а. Возможно даже по одним очертаниям космического корабля можно будет принять решение: стоит ли нападать на него или лучше поскорее сделать ноги.

Дабы решить вопрос с манчкинизмом и лишить игрока возможности создавать сверхсильных персонажей, разработчики много внимания уделили игровому балансу. Если вы выберете своим персонажем, допустим, Progen Warrior, вы будете лишены возможности получать награды, а также не сможете оборудовать свой корабль сверхновыми технологиями, оружием или компонентами. В принципе, очень правильные ограничения, которые, однако, не уравнивают разные типы персонажей, а просто не позволяют одним быть заведомо сильнее других. Представляете, что бы было, если бы Progen Warrior был оснащен по последнему писку оружейной индустрии? Ни один другой персонаж просто не смог бы ему противостоять.

У каждого игрока окажется три «отсека» для наращивания опыта (по аналогии с Heroes of Might and Magic). По сути, у персонажа будет три основных навыка, которые он и будет развивать. Первый будет отвечать за открытие новых территорий, второй, соответственно, за ведение боя и третий — за торговлю. С продвижением в той или иной области, у вас будут появляться новые возможности. Допустим, часто открывая новые космические территории, в дальнейшем можно получить возможность сделать свой корабль невидимым. Не сложно догадаться, что по мере наращивания навыка ведения сражений будет увеличиваться и огневая мощь. А за многочисленные успехи в коммерции игрока ждут большие вознаграждения.

Я уже упомянул о том, что все неизведанное будет подчас далеко не миролюбивое. Разработчики думают над тем, чтобы помимо основных трех рас добавить в **Earth&Beyond** целые группы NPC, которые будут играть далеко не последнюю роль в gameplay. В игре будет даже присутствовать некая форма дипломатии. То есть в зависимости от того, к какой группе принадлежит NPC, можно будет или воевать с ними или общаться с ними на дружественной основе. Такие миролюбивые контакты могут принести весьма ощутимую пользу. В частности, расширится выбор баз, залетая в которые вы сможете закупаться товарами, оружием и продовольствием, чинить и совершенствовать свой корабль.

Каждая планета, по словам разработчиков, абсолютно трехмерна. Будут присутствовать даже такие вещи, как смена дня и ночи, атмосфера над планетой, рельефность и чуть ли флора и фауна. Естественно, все планеты будут серьезно отличаться друг от друга. Одна будет истыкана вулканами, другая усеяна деревьями, третья будет огромной Сахарой. На каждой планете окажутся свои уникальные ресурсы, в зависимости от которых надо будет развивать то или иное производство, захватывая планету. Учитывая еще и онлайновый характер игры, эти вещи не могут не радовать.

Так же хотелось бы упомянуть о том, что в игре вы не сможете умереть. Да-да, умереть в **Earth&Beyond** невозможно. Если вы даже и попадете в передрягу, и вас унесут на щите, ваш корабль просто будет непригодным и никому не нужным. Все, что вам предстоит сделать — это просто заплатить за ремонт и все встанет на круги своя. А если у вас не хватит бабок, чтобы полностью починить корабль и восстановить его прежние функции, компьютер сам его починить, только по самому минимуму. Неплохо, правда?

Итак, 10000 игроков в космосе, жестокие сражения, коварные интриги, развитая торговля, исследование далеких галактических пространств... Представляете все это в одной игре? Все, E3 прошла, слова сказаны, зима покажет...



JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

PC **Платформа:** PC **Жанр:** 3DAction **Издатель:** Lucas Arts **Разработчик:** Raven Software **Онлайн:** www.lucasarts.com **Дата выхода:** начало 2002 года

ДОСЬЕ

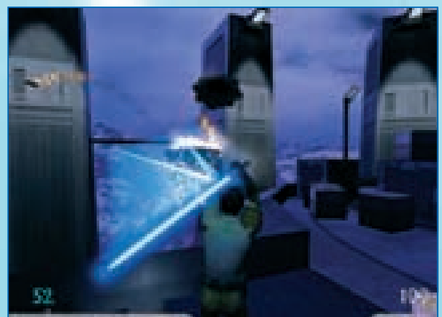
Порой бывают такие моменты, когда сидишь и чего-то ждешь, сам даже не можешь понять чего. Какое-то внутреннее чувство подсказывает, что чего-то не хватает, что что-то не так. Поверьте, это чувство приводит в замешательство. И в один прекрасный момент вдруг понимаешь: «Вот! Вот именно то, чего мне не хватало». Лично у меня возникло именно такое чувство, когда, побывав на ежегодной выставке E3, я увидел Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Начатая сага еще в мохнатом 1997 году и имевшая гордое название Star Wars Jedi Knight (Dark Forces II) теперь, после долгого времени имеет логическое продолжение. Опять же, как и в прошлый раз за дело взялись «знатоки» своего дела — компания Lucas Arts. С нетерпением хочу вас обрадовать, что взялись они за дело не одни. Приготовьтесь и сядьте поудобнее. В компании с Lucas Arts будут работать ребята из не менее известной компании Raven Software. Помните таких? Если не помните, могу напомнить, что они были создателями игры Soldier of Fortune и теперь, кстати, работают над ее продолжением. Не покривлю душой, если скажу, что в Raven Software работают истинные асы и мастера своего дела. Посмотрите хотя бы на то, во что они превратили движок от Quake 2. Вдобавок ко всему, есть еще одна сногсшибательная новость. Вы наверняка обрадуетесь, узнав о том, что **Jedi Outcast: Jedi Knight II** будет использовать движок Quake III Arena. Трижды ура! Lucas Arts наконец-то решила, что все ее 3D-action'ы както уж слишком заметно отставали от своего времени в технологическом плане. Lucas Arts взглянула правде в глаза — факт сам по себе замечательный. Вполне естественно, что движок Quake III Arena в таком виде никто не оставит. Он будет подкорректирован и модифицирован под нужды игры. Но об этом чуть позже.

Коли игра выступает как сиквел, напрашивается вопрос: «Так ведь все вроде?». Вроде покончил Кайл мир спасать, вроде спас уже всех, всем головы поотрубал, в яму закопал, надпись написал, что... Оказывается все не так просто. Спустя несколько лет после полной расправы над темными силами, после мести за своего отца и освобождения долины доблестных Джедаев от злостного Jarec'a, Кайлу Катарну (Kyle Katarn) снова приходится брать в руки свой лазерный меч правосудия. Только на сей раз Кайл не устоит от соблазнов темных сил и перевоплотится в темного Джедая. Конечно, он будет не конченым негодяем. Просто научится кое-каким приемчикам, чтобы иметь на вооружении некоторые темные преимущества. Не беспокойтесь. Он не будет убивать ни в чем неповинных людей. Он, как и прежде, будет спасать мир, просто несколько иными путями.

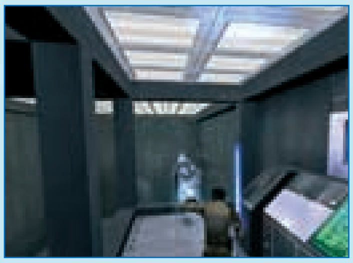
Попробуйте вспомнить видеоряд бессмертного произведения Лукаса. Ну а теперь, представьте себе игру, которая отличаться от фильма практически не будет, а если и будет, то только в лучшую сторону. Дело в том, что как раз на выставке разработчики решили пощекотать нервы журналистам и продемонстрировать всем желающим возможности игры. Они показали, если так можно выразиться, первый уровень или первый эпизод из игры, в котором Кайл Катарн ведет сражение сразу с шестью оппонентами. Конечно же, делает он это не без помощи своего смертоносного лазерного меча. Это был не видеоролик. Возможности Кайла демон-



стрировались уже непосредственно на движке и человек, игравший в Star Wars Jedi Outcast (Dan Petit), управлял Кайлом вполне уверенно. Движения персонажей были настолько реалистичными, что не вспомнить кадры из фильма, было просто невозможно. Выглядит все чрезвычайно правдоподобно. Пластичные движения, повороты корпуса, дальние прыжки, размах лазерной сабли чуть ли не в полроста персонажа, эффектные блоки. Есть, конечно, и менее стандартные возможности. Можно, например, исподтишка засветить в кого-

Выглядит все чрезвычайно правдоподобно. Пластичные движения, повороты корпуса, дальние прыжки, размах лазерной сабли чуть ли не в полроста персонажа, эффектные блоки.

нибудь своим мечом, поразить ничего непонимающую цель, и с помощью своего разума заставить свою секиру вернуться обратно. Очень запомнился сам лазерный меч. На поверхности, к которой он прикасается, остаются прожженные отметины. В общем, это с трудом поддается описанию. Это надо видеть. Это впечатляет...





Другая, не маловажная фишка в игре, — это то, что в ней будут присутствовать многочисленные NPC. Причем они будут выполнять не просто декоративные функции, порой с ними придется непосредственно контактировать в обязательном порядке. Они вам будут помогать проходить уровни, показывать путь, учить навыкам, которые, кстати, в игре тоже предусмотрены. Да, Катарн будет развиваться по ходу игры. Кстати, не только в лучшую сторону. У него будет несколько приоритетов, как темных, так и светлых. Так что будьте осторожны.

Нельзя оставить неупомянутым оружейную часть игры. Конечно же, Кайл не будет ограничен своей лазерной булавой. В его распоряжении будет масса оружия. Часть, конечно же, будет из первой части. Такое, как Blaster, Blaster rifle, Stun Baton, Bowcaster, Thermal detonators. Так же разработчики не поленились добавить новшеств в виде умения Кайла управлять чужим разумом с расчетом на то, чтобы «выудить» из него любую секретную информацию, да и вообще манипулировать разумом типа «иди туда, не знаю куда, найди то, не знаю что». Весьма серьезное оружие, не находите? Оружие оружием, но порой не везде оно уместно. Иногда придется идти не напролом, а все же идти в обход с расчетом на то, чтобы обмануть противника и ударить с тылу.

Помимо всего прочего, у Кайла будет возможность применять тайные силы. Например «превращаться в громовержца» и метать молнии. Или использовать исцеление.

Star Wars Jedi Outcast сможет удивить нас и большим разнообразием. Я думаю, знатокам и почитателям вселенной «Звездных Войн» хорошо знакомы такие места, как Smuggler Moon, Nar Shadda, The Jedi Academy на планете Yavin 4 и невероятно романтичный Cloud City. Помимо них разработчики анонсируют еще массу мест, в которых Катарн должен будет побывать, но пока о них ничего не известно.

Помимо всего прочего, у Кайла будет возможность применять тайные силы. Например «превращаться в громовержца» и метать молнии. Или использовать исцеление.

Коли уж Lucas Arts взяли на вооружение Q3 engine, встает вполне уместный вопрос: «а как же многопользовательская сторона игры»? Не волнуйтесь. С этим разработчики не подкачали. Уже сейчас известно, что **Jedi Outcast: Jedi Knight II** будет поддерживать до восьми игроков и будет включать в себя три игровых режима: Standard Deathmatch, Lightsaber only Deathmatch и Cooperative mode.

Глядя на все это, уже сейчас вырисовывается вполне четкая картина происходящего. Не секрет, что уже сейчас известно, что для Jedi Outcast используется анимационная система «GHOUL 2», которая будет успешно использована и в игре Soldiers of Fortune II. Так же, не теряя даром возможности движка Quake 3, разработчики поговаривают о том, что в игре будут обширные открытые пространства, что весьма хорошо отразится на игровом процессе **Jedi Knight II**. Естественно, пока слишком рано делать поспешные выводы, ведь выход игры анонсируется лишь к началу 2002 года, но все же то, что уже есть, заслуживает хотя бы того, чтобы об этом говорили и писали.



Сражения действительно очень эффектны и довольно реалистичны. А главное — динамичны.

PC

THE SIMS ONLINE

Платформа: PC **Жанр:** MMOSim **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Maxis
Онлайн: thesims.ea.com/us/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

ДОСЬЕ

В КОИ-ТО ВЕКИ НАЗВАНИЕ ИГРЫ НА СТО ПРОЦЕНТОВ ОТРАЖАЕТ СУТЬ ДЕЛА. THE SIMS ONLINE ЯВЛЯЕТСЯ THE SIMS В ОНЛАЙНЕ. НЕ БОЛЕЕ И НЕ МЕНЕЕ.

СЕРГЕЙ ДРЕГАЛИН

The Sims Online не имеет ничего общего с The Sims 2. Работу над второй частью Maxis ведет параллельно, концентрируя там все свои новые гениальные идеи. А старые наработки эксплуатирует с максимальным размахом. В частности, закинув свое сим-детище и в онлайн.

Суть **The Sims Online** проста, как все от Maxis. Вы создаете своего сима, выращиваете, холите и лелеете его, проживая в каком-нибудь квартале виртуального города. Разница с обычной игрой заключается в том, что все ваши други-недруги будут точно такими же игроками. Не тупыми (о'кей, в меру тупыми) компьютерными симами, а воспитанниками игроков со всего мира. В остальном же все по-старому, только в профиль.

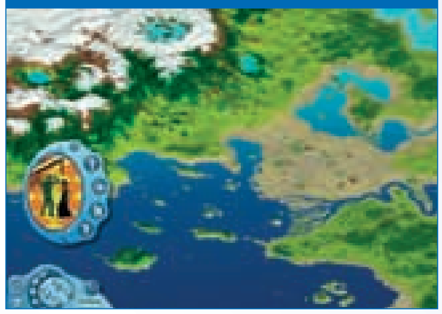
Все начинается с создания собственного сима. Больших сюрпризов тут нет — вы назначаете будущему виртуальному жителю фигуру тела и морду лица, плюс играете с цветом волос и прической. Единственная тонкость — вы не сможете играть за детских персонажей. Maxis признали такой ход потенциально аморальным и решили не вводить общественность в транс от... ммм... думаю, вы и сами догадываетесь, в чем тут дело. Закон о неприкосновенности несовершеннолетних граждан свято чтится во всем мире и распространяется даже на Бритни Спирс.

Для тех, кому лень копаться в характеристиках персонажа, заготовлен набор весьма выразительных личностей. Например, Captain Eggplant, или Капитан Баклажанов по-нашему. Бравый герой стал собирательно-утрированным образом классических бесстрашных вояк. Статный красавец, с большим транспарантом «умом ты можешь не блеснуть, но сапогом блеснуть обязан».

Сим-мир увеличится во много раз. Вместо одного ущербного гетто вам будет предложено аж двадцать городов, в каждом из которых предусмотрено пятьдесят тысяч мест для строительства домов. Оцените, это же получается миллион жилищ — замах у Maxis действительно серьезный. Технически города выполнены по принципу шардов для Ultima Online или любой другой продвинутой онлайновой игры. Это означает, что каждый город контролируется специальным сервером.

Цены на земельные участки варьируются от почти даровых до баснословно высоких. Позволить себе отгрохать особняк в культурном центре города смогут лишь самые зажиточные симы. Кстати, во время расселения не лишнем будет взглянуть на диаграмму отношений с соседями. Если будет преобладать зеленый цвет, значит единомышленники-соседи вам обеспечены. А если красный — то на общность интересов можете даже и не рассчитывать, что повлечет неприятные послед-

Технически все города представляют собой отдельные выделенные серверы. В начале игры вам необходимо определиться, куда вы отправитесь на подвиги...



— А зачем это вы, дорогой Уилл Райт, симулируете НАСТОЯЩУЮ жизнь? Неужто вы считаете, что нам недостаточно собственных проблем, кроме как сводить на горшок сима и накормить его чипсами?
— Вы сериал «Друзья» смотрите? «Факультет» втихаря записываете? Вот то-то. Можете, конечно, и окунуться с головой в свои собственные проблемы, только поверьте — это будет не так интересно, как жить в сим-городе среди симов...

Владельцы казино смогут не только прикупить всевозможные игровые автоматы, но и настроить уровень ставок.



Для тех, кому лень копаться в характеристиках персонажа, заготовлен набор весьма выразительных личностей. Например, Captain Eggplant, или Капитан Баклажанов по-нашему. Бравый герой стал собирательно-утрированным образом классических бесстрашных вояк.

ствия, выражающиеся в маниакально-депрессивном синдроме и прочих милых сплинах.

С работой придется сложнее. Не поверите, но придется работать. Не просто успевать вытолкнуть сима пинком под зад к нетерпеливо сигналящему служебному авто, а именно работать. Например, ведущий дизайнер игры, Уилл Райт (Will Right), показал, как культовый Капитан Баклажанов трудился над страшным устройством с двумя другими симами. Кое-как втроем им удалось заставить заработать адскую машину, а значит, поставить галочку в графе «успешное окончание рабочего дня».

Добавлена плеяда любопытных профессий. Например, вы можете заделаться садовником и следить за растениями и плодоовощными культурами более богатых соседей. Или вложить капитал в строительство казино, где «новые симы» будут сорить деньгами, спуская целые состояния в азартные игры. Обратите внимание, что вы можете не только купить казино, но и определить уровень ставок, выбрать игровые автоматы — в общем, отгрохать казино своей мечты.

Из числа новшеств — 64 новых социальных взаимодействия. Проще говоря, симы могут выражать свои эмоции и чувства еще десятком новых способов.

Из числа новшеств — 64 новых социальных взаимодействия. Проще говоря, симы могут выражать свои эмоции и чувства еще десятком новых способов. Если раньше любимым развлечением моего отщепенца-хиппла по имени Бу было пугать симпатичных сим-леди, то теперь к этому приему добавится пара-тройка новых трюков. Может — даже кнопка на стуле или муха-муляж в супе...



Вместо стандартных иконок, всплывающих во время диалогов, перед нами будет настоящий текст. На английском языке, разумеется. Долой тарабарский сим-язык, который останется только в качестве озвучки.


Когда-то на таком пространстве помещался весь The Sims. А теперь это лишь небольшая часть одного из двадцати городов!

Вот и вся информация. Проект вырисовывается достаточно четко, белых пятен осталось немного. Например, пока не определена плата за игру, но, скорее всего, она будет месячная и, по обещаниям Electronic Arts, не слишком высокая. Так что у нас есть все шансы встретиться в сим-граде и пообщаться устами своих персонажей.

Кстати, будьте поаккуратнее, когда решите присесть на стул, чтобы пообедать каким-нибудь экзотическим супчиком...

PC

PRAETORIANS

PC | **Платформа:** PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Pyro Studios
Онлайн: www.pyrostudios.com **Дата выхода:** весна 2002
досье

Вспомните, чем чаще всего и дольше всего приходится заниматься почти во всех современных RTS? Правильно, менеджментом ресурсов. Все эти золотые шахты и нефтяные вышки, кузницы и лесопилки, секретные лаборатории и заводы по производству боевой техники... а также целая толпа крестьян-землепашцев, рабов-золотодобытчиков и ремонтников-дармоедов.

МАКСИМ ЗАЯЦ

Подготовка к сражению занимает в десять раз больше времени, чем само сражение, и война обыкновенная постепенно превращается в войну экономическую: у кого больше ресурсов, тот и победил. В результате, у любого полководца, занятого высиживанием поросят на ферме, попросту не остается ни времени, ни желания изобретать какую-то новую военную тактику или детально продумывать боевые операции. К тому же солдаты — вот они, либо плодятся, как кролики, либо вообще штампуются на специальном заводе. Сотней больше, сотней меньше... Будут деньги — будет и армия, а значит — победа.



Осада древнего города — зрелище необычайно эффектное.



Долгое время после появления игры Commandos никто не мог определить, к какому же все-таки жанру следует отнести этот проект. Стратегия? Безусловно, но юнитов всего шесть, и никто не позволяет нам строить новых или терять уже имеющихся. Ролевая игра? Безусловно, каждый боец «великолепной шестерки» — яркая индивидуальность, вот только нет у них изменяющихся уровней и параметров. Наконец, все сошлись на одной наиболее демократичной формулировке, как нельзя более точно отражающей суть игры: Real-Time Strategy + Tactics. Прошло уже несколько лет, вторая часть знаменитой игры до сих пор находится в разработке — а команда ее создателей уже задумывается о том, как бы распространить свой опыт на другие проекты. С одним из них, получившим название **Praetorians**, посчастливилось познакомиться посетителям стенда Eidos на выставке E3 этого года.

Итак, представьте себе: Римская империя в период расцвета ее могущества. Сила, власть и бесконечные войны, огненным кольцом охватившие полмира. В деле ведения войны римские полководцы достигли небывалых высот — и нам предстоит стать одним из них, сражаться с египтянами и варварами, захватывать города и крепости, провести свою победоносную армию от захолустных окраин до столицы мира, Рима, и по праву занять трон Императора. И все это — в условиях, «максимально приближенных к реальной жизни». Где это видано, чтобы перед боем полководец копался в золотой шахте, а затем на вырученные деньги с помощью непонятной машины производил новых солдат? Так и на костер недолго... Максимум, на что можно рассчитывать, — попытаться загнать в рекруты кого-то из молодежи в окрестных деревнях. И все — больше никаких ферм с поросятами и лесопилок. Оставим мирные дела гражданским, удел военных — война. Все солдаты нашей армии создавались согласно своим реальным историческим прототипам... разве что наиболее характерные их черты были приукрашены ради большего игрового интереса. Тяжелая пехота сминает лучников; лучники и катапульты, окопавшись на господствующей высоте, ливнем камней и стрел сметают пехоту; копейщики являются профессиональным ночным кошмаром для конницы, которая неудержимым потоком сносит с поля боя легких пехотинцев... и так далее. Под нашим командованием находятся различные отряды, и долг опытного полководца заставляет по максимуму использовать их достоинства и обращать во благо недостатки.

В **Praetorians** по-настоящему работают все известные военные достижения тех времен. Захватывая вражес-

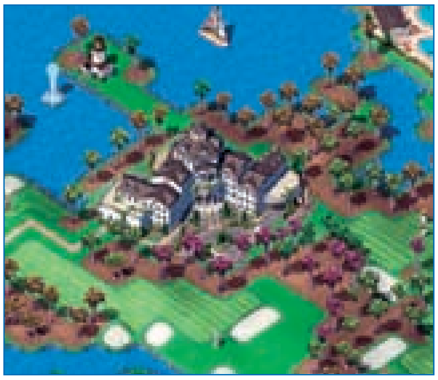


кую крепость, мы используем осадные орудия и лестницы, можем осаждать ее или идти на штурм, применяя любую из проверенных тысячелетиями тактик. Римские войска действуют как один слаженный механизм — выстраиваются в формации, четко держат строй, беспрекословно выполняют приказы. Та же «черепаха» — построение, при котором плотно составленные щиты образуют непроницаемый панцирь перед пехотинцами, — требует от них бесконечного единодушия и слаженности. Как же отличаются от них варвары! Галльские, германские и кельтские племена по сравнению с римлянами представляют собой толпу неорганизованного сброда... но эта толпа порой бывает куда сильнее и быстрее четко организованного строя. Религиозные и фанатичные египтяне, одновременно высокоразвитые и консервативные, представляют третью сражающуюся сторону. В трех игровых кампаниях **Praetorians** мы будем командовать римлянами в сражении со всем миром, ну а multiplayer-режим предоставит возможность выступить за любую из сторон и найти свои преимущества в каждой из них.

На сегодняшний день, почти за год до релиза, игра находится еще на довольно ранней стадии разработки, и это не позволяет судить о ней в целом. Ясно одно: хорошая идея, некогда найденная Pyro Studios, продолжает с успехом жить и развиваться и в других игровых проектах этой команды разработчиков. Уже сейчас **Praetorians** выглядит достаточно красиво и оригинально для того чтобы стать одним из безусловных хитов пока еще столь далекого 2002 года...

PC

SID MEIER'S SIM GOLF



PC Платформа: PC Жанр: стратегия Издатель: Electronic Arts Разработчик: Firaxis Studios
Онлайн: simgolf.ea.com Дата выхода: 15 октября 2001 года

ДОСЬЕ

Еще совсем недавно подобная новость показалась бы шуткой. Да ведь примерно так же и мы шутили, на самом деле... Наш смех оказался пророческим. Великий Сид Мейер, создатель бессмертной Sid Meier's Civilization, примкнул к толпе симоделов и занялся разработкой... Sid Meier's SimGolf.

Дмитрий Эстрин

Если название вам ничего не говорит, значит... Значит, вы счастливый человек, ибо впереди у вас вся жизнь, вам предстоит многое узнать, многое понять и многое простить. Конечно, на мой взгляд, статья, посвященная игре с названием **Sid Meier's SimGolf** — лишняя деталь в журнале, но придется отдать дань формальности и посвятить очередному симотворению целую журнальную полосу.



Итак, **Sim Meier's SidGolf**. В смысле — **Sid Meier's SimGolf**. На этот раз нам предстоит строить и развивать площадку для гольфа. Занятие это, как вы можете понять, невероятно захватывающее и увлекательное: погрузившись в пучины микроменеджмента, мы будем подстригать травку, покупать клюшки и воздвигать гостиницы-небоскребы специально для любителей буржуазного времяпрепровождения. Древняя фраза, гласящая, что строить и развивать можно, в принципе, все, что угодно, в очередной раз нашла свое подтверждение.

Схема игрового процесса проста до чрезвычайности. У вас есть небольшое количество денег. Есть территория, доступная для трансформации. Необходимо превратить территорию в шикарную площадку для гольфа и заработать на этом кучу бабок, реализовав, таким образом, вечную американскую мечту. Сложностей, по словам самого Сида Мейера, хватит. Допустим, земля может быть абсолютно не предназначена для строительства на ней чего бы то ни стало, не говоря уже о площадке для гольфа. И если небольшой лесок можно легко вырубить, оставив лишь несколько особо декоративных дубов, то осушение озера — занятие более трудоемкое, а, значит, и более дорогостоящее. На Гавайях, например, придется бороться с непрекращающейся деятельностью вулканов, а на Британских островах мы будем сражаться с кривыми береговыми линиями и бродящими по зеленым лугам овцами.

На Гавайях придется бороться с непрекращающейся деятельностью вулканов, а на Британских островах мы будем сражаться с кривыми береговыми линиями и бродящими по зеленым лугам овцами.

Рано или поздно, ваши старания не останутся незамеченными и на площадку потянутся любители погонять маленький шарик по живописной местности. Они, естественно, будут всем недовольны, им не понравится дизайн площадки, они в самый неподходящий момент соскучатся по родным гамбургерам и любимой коле, они будут гадить и ломать клюшки. И тогда вы, как примерный коммерсант, идущий на поводу у потребителя, построите несколько закусочных, десяток сортиров дачного типа, парочку гостиниц и даже маленький аэродром специально для особых гостей вроде Билла Гейтса. Приезжающие дяденьки в белых шортах и белых же тапочках будут все чаще положительно отзываться о вашей площадке и с большей охотой отваливать небольшие кучи денег.



Согласитесь, выглядит все до неприличия несерьезно. Остается уповать лишь на талант Сида Мейера.

Вот такая вот игрушка. Графика перед вами. Игрушечный дизайн a la detsad, на мой взгляд, плохо сочетается со схематичными фигурками игроков, и вообще все слишком мелко и довольно отстало. Впрочем, выносить приговор раньше времени мы не будем. Мало ли что... Все-таки гений, столп игровой индустрии — может и выйдет из-под его кисти шедевр. Хотя, на мой взгляд, такой исход событий маловероятен. Успех **Sid Meier's SimGolf** гарантирован, хотя бы благодаря каждому слогу в названии, но, что касается остального... Сомневаюсь. И, сомневаясь, хочу предложить EA новый проект: SimMeier's. Концепция проста: нужно построить и развить гениального игрового дизайнера и в результате заработать на этом кучу бабок.

NGC

METROID PRIME

Платформа: GameCube Жанр: 3D Action Издатель: Nintendo Разработчик: Retro Studios Онлайн: www.nintendo.com Дата выхода: весна 2002

ДОСЬЕ

Не столь известный в широких массах, как, например, Mario или Zelda, сериал Metriod, получивший свое начало еще в конце восьмидесятых на NES, GameBoy, а позже и в великолепном Super Metriod на SNES, всегда считался самым культовым и взрослым из всего нинтендовского детсадовского набора суперхитов.

Сергей Овчинников

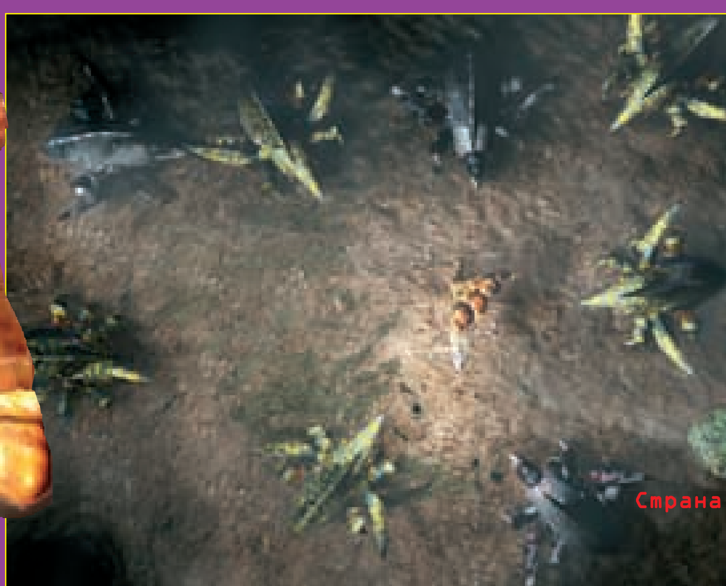


Тем ужаснее было сознание того факта, что Nintendo, вообще говоря, не собиралась возрождать **Metriod** на N64, и лишь в 1999 году, поддавшись на уговоры журналистов, Miyamoto заявил, что, возможно, он и подумает над тем, чтобы сделать сиквел игры. Разумеется, эту информацию все немедленно расценили как подтверждение ведущихся разработок. На самом же деле создавать новый **Metroid** Miyamoto даже не собирался — ведь сериал этот был вовсе не его детищем, а творением другого незаслуженно подзабытого дизайнера Gunpey Yokoi, который был для молодого Shigeru чуть ли не учителем и наставником. Yokoi погиб в автокатастрофе в 1996 году, и, конечно же, самостоятельно браться за сиквел Miyamoto не хотелось. Однако Nintendo, страстно желая расширить границы своей аудитории и привлечь взрослых игроков, все же решила возродить легендарную серию на GameCube. Десятисекундный видеоролик, продемонстрированный на Spaceworld, вызвал куда больший шквал эмоций со стороны аудитории, нежели любой другой анонс, включая первое появление на GameCube Luigi и Zelda. Однако разобраться в том, что же на самом деле представляет собой проект Metroid, нам до сих пор еще не удалось.

Разработкой **Metroid Prime** (игра будет не сиквелом, а приквелом всего сериала; настоящее же продолжение Metroid IV выйдет на GameBoy Advance в начале следующего года) занимается американская студия Retro, купленная Nintendo в прошлом году и имеющая в своем арсенале неплохой набор спортивных игр. Главным шоком для всей игровой общественности стала жанровая принадлежность проекта: **Metroid Prime** будет представлять собой... 3D Action от первого лица! То есть нечто наподобие Perfect Dark, только куда более техногенное, страшное и жестокое. Разумеется, точно так же, как и в проекте Rare, игра будет предлагать чрезвычайно запутанную и предположительно захватывающую сюжетную линию, однако подробности относительно сюжета разработчики пока не раскрывают. Вообще, относительно нового **Metroid** еще имеется масса неясностей. Во-первых, в него еще пока никто не играл. Более того, толком игру тоже пока еще никто не видел. Представленные Nintendo видеокадры (которые вы сможете найти на демо-диске к этому номеру) не проясняют ничего. Более того, у нас имеются подозрения, что большая часть из них — всего лишь пререндеренные ролики. Проект находится под личной опекой Miyamoto и по его личной инициативе как раз и не был показан на публике на E3. Более того, в Retro Studios за последние полгода произошли серьезные перестановки, и большая часть программистов и дизайнеров были из компании уволены. Все это, по всей видимости, как раз и помешало компании успеть представить свою суперигру в играбельной форме. Тем не менее, в будущем **Metroid** мы почти не сомневаемся. Даже с американскими разработчиками (впрочем, весьма талантливыми) проект должен получиться исключительным. Подробности — по мере появления свежей информации.



Согласитесь, выглядит все до неприличия несерьезно. Остатется уповать лишь на талант Сида Мейера.



NGC

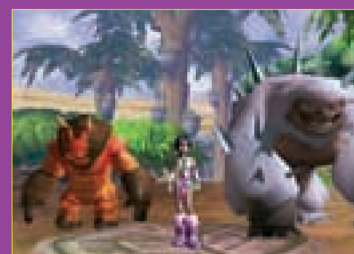
KAMEO

Платформа: GameCube Жанр: Action/Adventure Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare Онлайн: www.rareware.com Дата выхода: весна 2002 досье

Вечный спутник и партнер Nintendo компания Rare выступила на E3'2001 сразу с несколькими проектами, из которых в играбельной форме было показано сразу два. Кроме того, несколько свежих Rare'вских игрушек крутилось в видеопоказе, а еще о паретройке секретных проектов журналисты перешептывались с разработчиками в ходе многочисленных встреч «в теплой и дружеской обстановке».

Сергей Овчинников

Помимо многообещающего, но не так уж пока и впечатляющего Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, портированного с Nintendo 64, Rare умудрилась представить, нет, не очередного Donkey Kong и, увы, не Perfect Dark 2 (хотя игра уже официально анонсирована к выходу в конце 2002 года), а совершенно новую уникальную Action/Adventure/RPG под названием **Kameo: Elements of Power**. Впрочем, абсолютно с тем же успехом игру можно было назвать Kameo: Elements of Pokemon. Несмотря на абсолютно новую и свежую концепцию, мир нового проекта Rare берет многое от шарма и очарования игрового процесса сенсационного сериала Nintendo. Молодая девушка по имени **Kameo**, наделенная недюжинными магическими способностями, попадает в таинственный экзотический лес, в котором обитают бесчисленные породы самых невероятных монстров. А самое замечательное, девушка эта обладает талантом подчинять себе волю всех этих зубастых, рогатых и хвостатых хищников, используя их силу в собственных целях. Разумеется, просто так пойти и поймать огромного дракона наша героиня не сможет. Более того, большую часть монстров придется ловить и приручать еще в период их младенчества. А потом, разумеется, кормить, выращивать и тренировать. Все эти хлопоты необходимы для того, чтобы освободить шесть духов-элементов силы, заточенных в подземельях и прочих труднодоступных местах и охраняемых самыми страшными монстрами. Игровой процесс действительно напоминает Pokemon: ищем, ловим, собираем и прокачиваем монстров (а их в вашей армии может быть около полудюжины) и с их помощью пытаемся пробиться к вожделенным элементам через всяческого рода заслоны из живой и неживой природы. В некоторых случаях вам потребуются особые способности монстров, например, умение летать или плавать, изрыгать огонь, замораживать окружающее пространство или поднимать страшные бури. Каждым монстром вы можете не только управлять на манер Pokemon'вской RPG, но и даже сможете вселяться в него — в этом случае очертания питомца станут полупрозрачными, а внутри вы увидите Kameo, умело орудующую всеми его конечностями.





Kameo, на удивление всем, оказалась одной из самых графически сильных игр на GameCube, уступая в качестве и проработке графики разве что Luigi и Rogue Leader.



Обратите внимание на обилие полигонов в моделях персонажей.

Kameo, на удивление всем, оказалась одной из самых графически сильных игр на GameCube, уступая в качестве и проработке графики разве что Luigi и Rogue Leader. Отличные модели героини и всех монстров (созданные не без чувства юмора и великолепно нарисованные), четкие, яркие текстуры, масса впечатляющих эффектов — от плазмы до отличной воды с отражениями и волнами. Отличное впечатление производят деревья — эдакие вековые дубы с гигантскими раскинувшимися на десятки метров кронами. Для столь ранней стадии разработки (Rare заявляет, что игра готова лишь на 30 процентов) **Kameo** выглядит на редкость привлекательно, и нам страшно подумать, что еще успеют сделать разработчики (приступившие к проекту сразу после завершения работы над классной стрелялкой Jet Force Gemini) к моменту релиза, который намечается на самое начало 2002 года.

NGC

STARFOX ADVENTURE: DINOSAUR PLANET



Платформа: GameCube **Жанр:** Почти Zelda **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Rare **Онлайн:** www.rareware.com **Дата выхода:** 5 ноября 2001

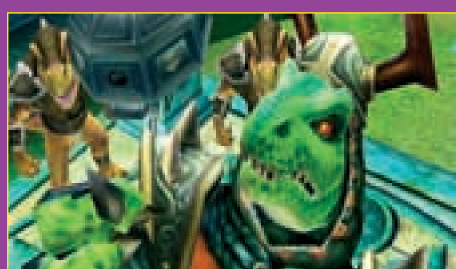
ДОСЬЕ

В прошлом году на E3'2000 компания Rare анонсировала и даже показала в играбельной форме свой новый, совершенно удивительный проект, носивший название Dinosaur Planet.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

В этом достаточно откровенно клонированном с миямотовской Legend of Zelda: Ocarina of Time проекте на Nintendo 64 мы смогли увидеть, пожалуй, наиболее сильную на платформе графику и весьма забавный игровой процесс. Впрочем, особенно бурных эмоций игра не вызывала. Какие-то странные котолисоподобные персонажи, мудреный сюжет, передаваемый в десятках (если не сотнях) роликов на движке. В общем и целом, не то уже было время, чтобы восхищаться еще одной просто хорошей игрой на уже порядком отставшей от времени платформе. Тем не менее, игроки проект заметили и стали ждать. Как и в случае с еще одним долгожданным долгостроем Eternal Darkness, не дождались. Даты выхода двух этих последних игр все время переносились, причем обе они, согласно таблицам релизов, должны были выйти в один день. Сначала 1 февраля, потом 1 апреля, 1 июня. После чего обе игры были попросту отменены. Закравшиеся в нашу душу подозрения относительно того, что проекты было решено переделать под готовящийся GameCube, оказались абсолютно верны. На E3'2001 Nintendo, как ни в чем не бывало, анонсировала для свой новой приставки как Eternal Darkness, так и куда более серьезно поменявший обличье Dinosaur Planet.

Rare решила прикрепить свою амбициозную игру к популярной Вселенной Star Fox, превратив таким образом Dinosaur Planet в Star Fox Adventures. Сама игра при этом особенно не изменилась: разве что полностью поменялся состав персонажей, теперь полностью перекочевавший из знаменитого сериала, да появились еще всевозможные технологичные «прибамбасы», космические перелеты и прочие атрибуты Вселенной StarFox. Динозавры, как ни странно, в игре тоже остались, хотя и играют теперь куда меньшую роль. Игровой процесс, как и раньше, базируется на всех основных принципах Ocarina of Time с легкими вариациями и поправками на более активные столкновения с врагами. Головоломки, огромные миры и подземелья, классические dungeon'ы, сбор массы полезных и бесполезных предметов - все это чрезвычайно симпатично. Наше легкое недоумение при знакомстве с проектом было связано с совершенно иными вещами. Rare, по всей видимости, то ли не имела достаточного количества времени для портирования игры на GameCube, то ли просто решила отделаться малой кровью - в результате Dinosaur Planet выглядит хоть и значительно лучше, чем прошлая версия на N64, но все же недостаточно хорошо для игры на GameCube. Где-то полигонные модели персонажей были заменены более детализованными, а где-то - нет. Кое-где мы видим отличные текстуры, а в некоторых местах отовсюду торчат острые полигонные углы с какой-то размытенькой простоватой картинкой. Деревья не выдерживают никакой критики, ибо сделаны они по образу и подобию Zelda на N64. В общем, либо Rare необходимо признать, что над проектом еще работать и работать, либо уже нам пора списывать свежеприобретенный Star Fox Adventures в утиль. Впрочем, паниковать рано. Rare известна как одна из наиболее технологически подкованных команд разработчиков (и великолепный Kameo это с легкостью и изяществом доказывает), так что далеко не все еще потеряно.





Технологические преимущества GameCube налицо. Графику, по крайней мере, ни с чем не перепутаешь.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

Ил-2 ШТУРМОВИК

©2001 1С:Maddox Games

АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!











1С ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

1С
MADDOX GAMES

NGC

ETERNAL DARKNESS

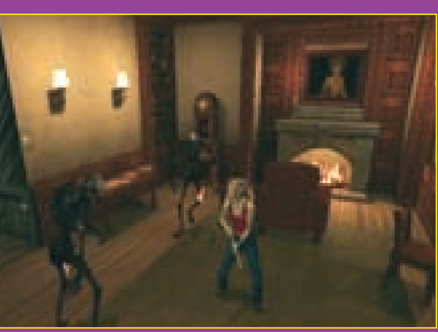
Платформа: GameCube Жанр: Horror Adventure Издатель: Nintendo Разработчик: Silicon Knights Онлайн: www.siliconknights.com Дата выхода: 5 ноября 2001

ДОСЬЕ

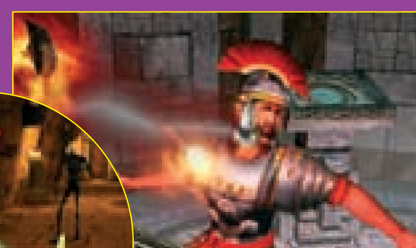
Resident Evil — это игрушки. Комедия для знающих толк в искусстве. Отличная стрелялка-молотилка для всех остальных. По-настоящему нас пугал Thief. Alone in the Dark. Ultima Underworld. А вот теперь всерьез настраивается на данный замысловатый и на редкость приятный процесс и новый старый проект команды Silicon Knights (уже два года как принадлежащей Nintendo) под названием Eternal Darkness.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

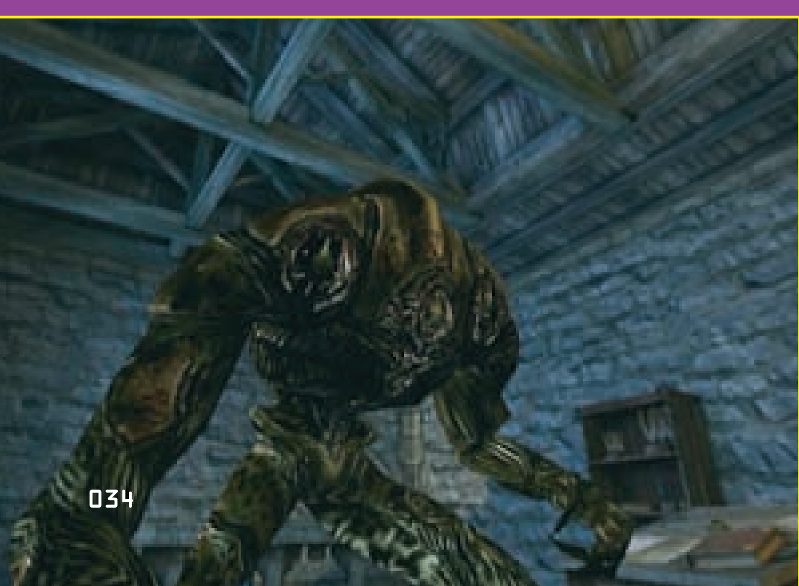
В основе игры — идея о бесконечности зла вообще и Великого Зла в частности. На нашей планете, само собой разумеется, еще до появления на ней людей, жило и покоилось Оно. Разумеется, именно Оно считает себя истинным хозяином положения и не собирается мириться с распространением людской заразы по планете. Однако по природе Оно лениво и рискует появляться на свет лишь в исключительных случаях. То есть, когда Его что-то или кто-то потревожит. На протяжении двадцати последних веков подобных случаев в истории насчитывается двенадцать. По иронии разработчиков, вы — не двенадцатый. Вы — все эти двенадцать. Именно так. Действие **Eternal Darkness** распространяется на два тысячелетия. Ну а вам предстоит побывать в шкуре аж двенадцати различных героев, живущих в самые разные эпохи, и... бороться, бороться и бороться. Применяя самые разнообразные виды оружия (исторически аккуратные), наряжаясь в самые невероятные наряды десятков различных эпох. Всаживая в тлеющую плоть нечисти кинжалы, пики, рапиры, пули, гранаты и много еще всевозможных колюще-режущих предметов.







Команда Silicon Knights, известная прежде всего по одному из ранних шедевров на PlayStation — Blood Omen: Legacy of Kain, работает над **Eternal Darkness** вот уже почти четыре года. Поначалу проект создавался для PlayStation, однако с началом тесных отношений студии с Nintendo, а потом и покупкой ее японским гигантом, игра перекочевала на N64. Но и на стремительно стареющей 64-битной приставке Silicon Knights никак не могли добиться желаемого результата. Тихо, но вполне предсказуемо, грандиозный проект «переполз» на GameCube, что в результате вылилось в полную переработку 3D-движка игры, которая на данный момент еще не завершена до конца. Несмотря на то, что демо-версия **Eternal Darkness** была показана на E3, к моменту релиза в проекте многое должно измениться. Например, в E3-демке имелись совершенно сногсшибательные световые эффекты, сверхреалистичные тени, трехмерный туман и прочие, бесспорно, грандиозные спецэффекты, однако анимация персонажей и многих моделей монстров пока оставалась на уровне N64. В отличие от Rare, которая не комментирует возможных изменений, которые, возможно, будут сделаны в движке StarFox Adventures, ребята из Silicon Knights говорят о них чуть ли не через слово. **Eternal Darkness** выглядел в череде остальных проектов на GameCube сыровато, но весьма впечатляюще. Нетипичная игровая концепция, масса оригинальных задумок, действительно ОЧЕНЬ мрачный сюжет — все это просто заставляет нас включить игру в список потенциальных хитов. Разве что в дате выхода мы пока сомневаемся. Не успеют ведь разработчики проделать такие объемы работ к ноябрю... Ох, не успеют. Все равно будем ждать с нетерпением.



Нетипичная игровая концепция, масса оригинальных задумок, действительно ОЧЕНЬ мрачный сюжет — все это просто заставляет нас включить игру в список потенциальных хитов.


ЛАРА КРОФТ-
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА
ГРОБНИЦ
PARAMOUNT PICTURES и MUTUAL FILM COMPANY представляют фильм производства ЛОУРЕНСА ГОРДОНА, в содружестве с EIDOS INTERACTIVE LIMITED режиссера САЙМОНА ВЕСТА АНДЖЕЛИНА ДЖОЛИ "ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ" ДЖОН ВОЙТ ЯН ГЛЕН НОА ТЕЙЛОР ДЭНИЕЛ КРЕЙГ композитор ГРЭМ РЕВЕЛЛ музыкальный редактор ПИТЕР АФТЕРМАН со-продюсер БОББИ КЛЯЙН художник по костюмам ЛИНДИ ХЕММИНГ монтажер ДАЛЛАС ПУЭТТ, a.c.e. и ГЛЕН СКЭНТЛБЕРИ художник-постановщик КИРК ПЕТРУЧЕЛЛИ оператор ПИТЕР МЕНЗИС МЛ., a.c.s. по видеоигре компании EIDOS INTERACTIVE, разработанной фирмой CORE DESIGN исполнительный продюсер ДЖЕРЕМИ ХЕТ-СМИТ продюсеры ЛОУРЕНС ГОРДОН ЛЛОЙД ЛЕВИН КОЛИН ВИЛСОН авторы сюжета САРА Б.КУПЕР, МАЙК УЭРБ и МАЙКЛ КОЛИРИ экранизация САЙМОНА ВЕСТА сценарий ПАТРИКА МАССЕТТА и ДЖОНА ЗИНМАНА режиссер САЙМОН ВЕСТ
СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 30 ИЮНЯ
MUTUAL FILM COMPANY
united international pictures
Paramount
A VIACOM COMPANY
EAST-WEST
ИСТ-ВЕСТ
радио для взрослых
105.2 fm
www.Naprokat.ru
Медведь
ЭРА DVD
www.eradvd.ru
(game)land

XBOX

GUNVALKYRIE

Платформа: Xbox **Жанр:** Action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Smilebit
Онлайн: www.smilebit.com/eng/ **Дата выхода:** 2002

ДОСЬЕ

Неугомонная Sega продолжает свое наступление на игровой рынок, угрожая просто завалить его играми на все мыслимые и немыслимые платформы. Причем создается такое впечатление, что она даже распределила их между своими почти независимыми внутренними студиями. Эти делают для PS2, эти — для Game Cube, а этим достанется Xbox.

МИХАИЛ РАЗУМКИН

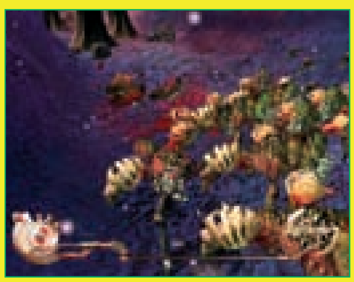
Последней, судя по всему, стала одна из самых активных на сегодняшний день сеговских команд — Smilebit. И, скорее всего, именно ей будут принадлежать самые культовые проекты для готовящейся к выходу микрософтовской приставке. Признанная одной из красивейших игр прошедшей E3 Jet Set Radio: Future, таинственный Panzer Dragoon и, наконец, **GUNVALKYRIE** (в дальнейшем GV) — игра с более чем не простой судьбой и непонятным будущим.

Началось все около года назад, когда на лондонской ECTS Smilebit представила новый концептуальный 3D-action на Sega Dreamcast. По заявлениям разработчиков, эта игра впервые должна была использовать крестовину, встроенную во все дримкастовские световые пистолеты. Предполагалось, что при ее помощи вы будете управлять перемещением героини игры, а сам пистолет будет отвечать за отстрел врагов. Но в действии всего этого никто не видел, да, видимо, так и не увидит. Тем временем Сеговская приставка приказала долго жить, а Smilebit быстро перек-валифицировалась на более мощную и перспективную Xbox. И уже на весенней TGS этого года были показаны первые реальные игровые ролики из GV. Особенно всех поразили кадры, когда героиня в один из моментов боя как ни в чем не бывало пробежалась по стене. Все ждали, во что же выльется этот проект в итоге. И вот на E3 мне посчастливилось поиграть в демо-версию игры. Вы спросите: «И чего?». А я вот до сих пор не могу решить: «Чего». Поэтому поговорим о сюжете.



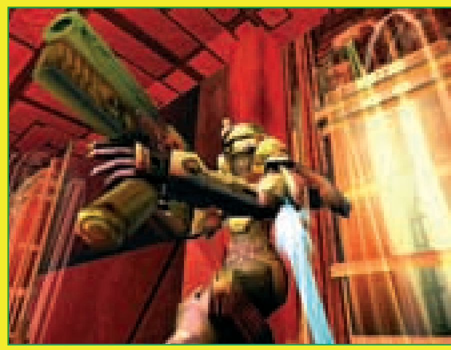
Второй уровень демки — коньон монстров. На вас нападает огромная туча жуков-мутантов, с которыми нужно разобраться.





Итак, XIX век, Земля, параллельная вселенная. Технология намного опередила нашу, людям стали доступны межзвездные путешествия, а с ними и новые миры, наводненные монстрами, которые жаждут прибрать к рукам и нашу планету. Главная героиня игры принадлежит к отряду наемниц-валькирий, которые противостоят инопланетному нашествию. Облаченные в боевые скафандры и вооруженные огромными пушками, они одни представляют собой непобедимую армию. Нам же предстоит все это доказать.

В демо-версии были представлены всего два уровня: стандартная для таких игр полуразрушенная фабрика-лаборатория и некий каньон, на стенах которого монстры устроили себе теплые гнездышки. Сама же игра представляет собой action от третьего лица с весьма необычной системой управления. Light Gun с уходом Dreamcast пришлось забыть, но ситуация осталась прежней. При помощи одного аналогового штурвала вы управляете движением валькирии, а вторым направляете ее оружие. Но Xbox'овский джойстик это не мышь с клавиатурой, и привыкнуть к такому управлению было довольно сложно, учитывая высокую динамику игры. А если еще и научиться правильно пользоваться реактивным ранцем, то игра превращается в полное сумасшествие и начинает сильно напоминать ролики с TGS. Но мы совсем забыли о самом главном — пушках, лазерах, BFG, наконец. По словам разработчиков, в финальной версии наша дева битв



будет способна носить аж восемь различных типов оружия, которое можно еще и совершенствовать по своему усмотрению.

Говорить про картинку бесполезно (смотрите на скрины), в реальности все выглядело довольно неплохо (если забыть про несколько бедноватое оформление уровней). Одним словом, хорошо, но могло быть и лучше. С другой стороны, чего можно было ожидать от перевода на Xbox почти готовой игры с Dreamcast?

Однако пока слишком рано придираться к проекту, над которым еще нужно работать и работать. Smilebit свое дело знает, и скорее всего в итоге мы получим если не шедевр, то уж хит однозначно.

XBOX

BLOOD WAKE



Платформа: Xbox **Жанр:** action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Stormfront Studios **Онлайн:** www.neversoft.com **Дата выхода:** ноябрь 2001

ДОСЬЕ

Что нужно для того, чтобы сделать хорошую игру? Прежде всего, создать красивый мир. С этим не должно возникнуть проблем у тех, кто разрабатывает игры для консоли нового поколения.

МАКСИМ ЗАЯЦ

Представьте себе бескрайнюю синеву моря и — зеркалом сверху — небо с легкими облаками; представьте себе зеленые острова и безжизненные скалы, коварные рифы и извилистые пещеры; представьте себе настоящий Водный Мир. Погода меняется здесь от штиля до шторма, горизонт просматривается на многие мили вперед... а еще здесь живут люди, почти такие же, как мы с вами. Вторая составляющая хорошей игры — сюжет, и потому люди эти воюют друг с другом. Воюют, разделившись на три клана. Повстанцы из Клана Теней, наемники Ирайан, ремесленники Железной Империи — война между ними длится уже не одно десятилетие. Как и все в этом мире, она протекает в основном на море — военные базы, скоростные лодки и катера — все передовые технологии каждой из сражающихся сторон направлены лишь на то, чтобы уничтожить противника. С чего это началось? Сейчас уже никто не помнит, да и важна ли причина? Для каждого из Кланов важна только победа, победа любой ценой.





Что еще нужно хорошей игре? Ну, конечно же, интересный и динамичный игровой процесс. За этим тоже не станет дело: представьте себе бой двух тяжелый катеров среди коралловых рифов в условиях десятибалльного шторма, когда управлять своим кораблем куда сложнее, чем стрелять по врагу, когда самым страшным противником оказывается не человек, а природа. Представьте себе бой двух скоростных катеров среди извилистых каналов большого острова, бой, в котором скорость решает все, потому что любое попадание фатально для легких как птицы машин. Представьте себе осаду морской крепости, ощетинившейся пушками под свинцовым грозовым небом, когда косые струи дождя сокращают видимость до нескольких метров, и из-за водяной завесы в любой момент может вынырнуть вражеский сторожевик, и важнее всего тишина и скрытность... Представьте себе Войну — безопасную на экранах ваших телевизоров и оттого бесконечно красивую и увлекательную. Представьте себе игру, которая захватит вас надолго вне зависимости от того, нравились ли вам до этого игры того же жанра. Ну и конечно же, у нее есть красивое имя. Разработчики называют ее **Blood Wake**.

Представьте себе Войну — безопасную на экранах ваших телевизоров и оттого бесконечно красивую и увлекательную.





Среди малого количества хитовых проектов на новой консоли Microsoft **Blood Wake** резко выделяется своей красотой, динамикой, оригинальностью. В ноябре этого года она должна стать достойным launch-title`ом XBox и просто той самой игрой, которая отнимет у вас массу свободного времени, отдавая взамен стопроцентный адреналин настоящего action.



PROJECT GOTHAM RACING

XBOX

Платформа: Xbox **Жанр:** симулятор **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Bizarre Creations **Онлайн:** www.bizarrecreations.com
Дата выхода: первая половина 2002

ДОСЬЕ

По мнению многих десятков аналитиков и сотен фанатов Sega, именно новую консоль от Microsoft мы можем смело (или почти смело, чтобы никто не обиделся) называть Dreamcast 2.

Сергей Овчинников

Этому много причин — весьма сходная (несмотря на абсолютно другие центральный и графический процессоры) архитектура, практически идентичные джойпады, ну, и, разумеется, полная поддержка платформы со стороны Sega. Ведь все важнейшие сериалы с Dreamcast перекочевывают пока, в основном, именно на эту платформу — Jet Set Radio, Gun Valkyrie, Panzer Dragoon, — все эти игры будут эксклюзивными именно для консоли от Microsoft. В конце концов, детище Microsoft — единственное действительно новое лицо на рынке. Sega уходит, Microsoft — приходит. Самое милое во всей этой ситуации то, что дело тут касается не только самой Sega, но и многих ее важнейших партнеров. Таких, например, как английская студия Bizarre Creations, которая создает сиквел своего мегапроекта Metriopolis Street Racer именно для Xbox.

Учитывая, что **Project Gotham** находится в разработке чуть больше пяти месяцев, прогресс студии Bizarre Creations весьма и весьма впечатляет. Начав с показа на Gamestock в марте ранней версии, отличие которой от Dreamcast-варианта представляли лишь более детализованные машинки, на E3 разработчики привезли уже куда более продвинутую версию, в которой появилось еще несколько весьма впечатляющих спецэффектов. В частности, разработчики с гордостью демонстрировали «эффект мокрого асфальта», смотрящийся на Xbox ничуть не





хуже, чем в хваленом Gran Turismo 3. Кроме того, в **Gotham** появились весьма реалистичные туман и дым, подобных которым мы в гоночных играх еще не видели. Большой шаг вперед сделали эффекты освещения — улицы ночного города стали более контрастными и реалистичными, на Dreamcast же ночные трассы были просто серыми ввиду достаточно слабых возможностей движка по правильному освещению объектов.

Несмотря на то, что эта функция в демо-версии на выставке и не была представлена, разработчики поспешили с радостью заявить, что **Project Gotham** станет первой в истории гоночной игрой, в которой официально лицензированные у более двух десятков производителей машинки можно будет мять и деформировать сколько душе угодно. Так что любителям устраивать дорожные аварии и, особенно, разбивать по десять «Феррари» в день можно уже занимать очередь. Новый город, Нью-Йорк, пока не показывается ни в демо-версиях, ни даже в форме скриншотов, однако в намерении включить четвертый мегаполис Bizarre уверены. Игра, скорее всего, будет готова к началу будущего года. Впрочем, учитывая, сколько времени Bizarre возились с MSR, эта дата еще может серьезно «отъехать». Однако пока выход **Gotham** предназначен к европейской премьере Xbox, которая состоится в марте будущего года.

XBOX

AMPED: FEESTYLE SNOWBOARDING

Платформа: Xbox **Жанр:** трюковый симулятор **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Microsoft
Онлайн: www.xbox.com **Дата выхода:** 8 ноября 2001

досье

Первые наши впечатления от амбициозного проекта Amped: Freestyle Snowboarding, впервые показанного в марте на Gamestock'2001, не были особенно положительными. Довольно-таки стандартная (как по графике, так и по игровому процессу) гоночка с легкими трюковыми элементами, к тому же, с довольно-таки однообразными трассами не привлекла к себе особенного внимания.

Сергей Овчинников

Однако, как показал первый публичный дебют проекта на E3, Gamestock'овское фиаско не должно особенно повредить дальнейшей публичной жизни проекта. Потому что **Amped** показал себя на E3 с самой лучшей стороны. Совершенно внезапно одна из самых скучных и однообразных игр на стенде Microsoft превратилась в реального претендента на звание лучшего проекта на Xbox. В чем же дело?

Amped — вовсе не попытка Microsoft создать свой собственный SSX Snowboarding. Скорее, наоборот, — дизайнерами, во главе которых стоит человек, руководивший работой над таким известным проектом, как Rainbow Six, двигало стремление создать симулятор сноубординга, максимально приближенный к реальности как графически, так и физически. И если ранняя версия на Gamestock скорее демонстрировала однообразие, то в демке на E3 **Amped** уже предстал перед публикой в своем истинном обличии. Первое, что бросается в глаза в игре, — потрясающая реалистичность снежного покрова. Мягкий и жесткий снег, снег, покрытый ледяной коркой, ломающейся с хрустом под вашей доской, — все это передано с максимальной точностью и выглядит весьма впечатляюще. Ну, а как только вы подъезжаете к трамплину и пытаетесь взлететь на пятьдесят метров в воздух на манер Tony Hawk или SSX, становится понятна суть игры. Взлететь на такую высоту вам не удастся. И проделать миллион кульбитов в воздухе — тоже. Но зато мы впервые видим в подобной игре физическую модель, которая не кажется реалистичной, а действительно таковой является. Разумеется, чтобы как следует научиться делать трюки в **Amped**, требуется немало времени и усилий, но зато результат превосходит все ожидания. Так что отныне наш взор прикован к этому удивительному проекту. Советую не пропустить его и вам.



PS2

KINGDOM HEARTS

Платформа: PS2 **Жанр:** RPG **Издатель:** Square **Разработчик:** Square
Онлайн: www.playonline.com **Дата выхода:** 2002

ДОСЬЕ

В начале прошлого года на своей пресс-конференции Square Millenium, Square объявило о достижении договоренности с компанией Disney о создании ролевой игры, в которой, вместе со Square'в-скими героями, участвовали бы и диснеевские персонажи.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

Команду разработчиков проекта составили люди, работавшие над несколькими сериями Final Fantasy, а дизайнером персонажей выступил известный по FFVII, FFVIII, FFX и Bouncer Tetsuya Nomura. Спустя пару месяцев, на выставке PlayStation Festival, приуроченной к мартовской премьере PS2, Square даже показала несколько анимированных роликов, в которых детализованный донельзя Гуфи ходил, бегал, прыгал и жонглировал шариками. После этого наступила тишина, и за ближайший год никто ни разу не обмолвился о ходе работы над проектом. И вот, совершенно неожиданно, новая игра от Square под названием **Kingdom Hearts** объявляется на E3. Причем посмотреть на нее можно исключительно в маленьком кинотеатре, организованном на стенде компании. Отстояв минут сорок в очереди, мы оказываемся в уютном зале, в котором по очереди, друг за другом демонстрируются ролики из Final Fantasy Chronicles, Final Fantasy Movie, Final Fantasy X и, наконец, **Kingdom Hearts**. Несмотря на внушительную продолжительность презентации, она все равно не слишком далеко продвинула нас по пути понимания, что же на самом деле хочет сделать Square из диснеевской RPG. Точнее, понимание-то есть, а вот уверенности в том, как все это будет работать, пока нет.





Итак, перед нами самая настоящая Final Fantasy для детей. Или, двигаясь ближе к игровой тематике, новый Chrono Trigger. История, настолько же сложная и комплексная, что и в Final Fantasy, тоже с любовью, злодеями, меркнущим на глазах миром и глобальной опасностью, но приукрашенная милыми сказочными элементами. Любимые миллионами детей персонажи Дональд и Гуфи, которые вместе со своими новыми друзьями — номуровскими Sora и Riku, которые как две капли воды похожи на Cloud и Tifa из FF7, пытаются спасти сказочный мир от разрушения. По структуре **Kingdom Hearts** практически полностью копирует Final Fantasy — боевая система, диалоги, организация игрового пространства... Вот только новаций из десятой серии FF в данном проекте нет. Герои, как всегда, немые и общаются исключительно посредством текста. Великолепных CG-роликов нет вообще. Вместо этого все сюжетные вставки выполнены на движке игры, который представляется нам на данный момент неким промежуточным звеном между FFIX и FFX. То есть уже не PlayStation, но до уровня «десятки» еще далеко. Впрочем, я уверен, что к дате релиза игра графически как следует подтянется. В общем, проект интересный, и играть в него мы будем непременно. А вот станет ли он новой сенсацией — большой (пока) вопрос.



STATE OF EMERGENCY

Платформа: PS2 **Жанр:** action **Издатель:** Rockstar Games **Разработчик:** Vis Entertainment
Онлайн: www.rockstargames.com/ **Дата выхода:** конец 2001

ДОСЬЕ

Это весело. Вот это действительно весело. Откуда это Rockstar Games знают нашу страсть к разрушению? Наверное, оттуда, что она в нас есть и будет всегда. Вот именно — всегда. Иначе то, что произошло в мире State of Emergency, никогда не смогло бы произойти.

Олег Коровин

Недалекое будущее. В таких случаях говорят — гораздо более недалекое, чем вы думаете. Обычный город. В котором объявлено обычное (по меркам недалекого будущего) чрезвычайное положение. Жители в панике, улицы кипят, вокруг царит безумие. Вы — один из жителей этого города, который тоже носится по улицам и... получает удовольствие от происходящего.

Коротко: нужно бегать и крушить. И еще убивать невинных граждан при желании. По большому счету, делать можно все что угодно. А можно ничего не делать. Есть режим игры, где вы вольны просто слоняться по улицам с куском трубы в руках и применять ее на всем, что только попадается под руку. Можно выполнять миссии. Может, «миссии» это громко сказано — задания, выполнение которых позволяет продвигаться вперед по сюжету... или его подобию. Всего будет четыре полностью разрушаемых города.



Даже показ State of Emergency вызвал немалое недовольство со стороны «официальных лиц», в частности, мэра города Сиэтла, в котором недавно имели место беспорядки, похожие на те, что отображены в игре.

Вообще рекомендуется играть под девизом «I believe it's my God-given right to destroy everything in my sight», ибо разрушения — это самое интересное в этом проекте. Собственно, он почти только из них и состоит. Машины, витрины магазинов, рестораны — все это можно взорвать, разбить, разнести в щепки, а потом отправиться дальше и... делать там то же самое. Если на вашем пути встанет кто-то, вы вполне вправе устранить его силовыми методами, так как полиции все равно нет. Правда, реакция на насилие у всех будет разной. Кто-то будет в панике метаться по улицам, кто-то попытается спрятаться, кому-то понравится ваш образ жизни и мышления, и он решит к вам присоединиться, а кто-то скажет, что вы тут не самый крутой и можете засунуть себе свой... в... Особенно агрессивны члены банд. На дух не переносят всех, а особенно членов враждебных группировок. Воспользовавшись этим, банды можно натравливать друг на друга. А потом присоединиться к начавшемуся веселью, выступая против всех или за одну из сторон.

Арсенал оружия самый достойный. Гранатометы, ракетницы, винтовки, пулеметы, огнеметы, наконец, собственные руки и ноги. Если традиционное



оружие вас не устраивает — пожалуйста, к вашим услугам скамейки, мусорные баки, валяющиеся тут и там кирпичи и т.д.

Внешний облик игры призван ежесекундно напоминать о том, что мы занимаемся тем, чем занимаемся, исключительно ради веселья, а не для того, чтобы объяснить обществу, что оно было не право, сковывая нашу свободу. Уже сейчас движок может обсчитывать сцены со 100 персонажами на экране. Цель разработчиков довести эту цифру до 200. Вот это будут по-настоящему массовые уличные беспорядки.

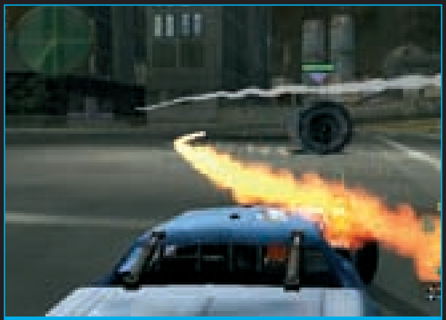
Интересно, не окажутся ли **State of Emergency** и Grand Theft Auto 3 конкурентами. Игры, конечно, разные, но апеллируют явно к одним и тем же человеческим качествам. И выходят в одно время. Зато любители настоящего беспредела будут просто в восторге. Теперь и владельцы PS 2 смогут боготворить Rockstar Games за то, что те выпустили на свободу запертые до той поры общественными устоями желания.

PS2

TWISTED METAL: BLACK

Платформа: PS2 Жанр: action Издатель: SCEA Разработчик: Incognito Entertainment
Онлайн: www.scea.com Дата выхода: лето 2001
досье

Весьма популярный на PlayStation сериал Twisted Metal теперь «переезжает» на PS 2 (в чем никто и не сомневался). В общем и целом, здесь от разработчиков особо ничего делать и не требовалось. Улучшить графику, конечно, добавить атмосферности, а остальное все оставить, как есть. В итоге, именно это мы и видим. Старый добрый Twisted Metal, чуть-чуть обновленный и по-прежнему интересный своей простотой.



Графическое исполнение Twisted Metal: Black оставляет самое благоприятное впечатление.



Игровой процесс, конечно, не менялся. Все по-старому, и, наверное, это хорошо. Как всегда, в игре мы встретим как совершенно новых персонажей, так и старых знакомых. По-новому «распределено» оружие между героями. Плюс, хочется надеяться, мы увидим и новые пушки. Thumper, например, лишился атаки напалмом, которая теперь у White Knight'a — нового секретного персонажа. Вернется в игру Outlaw на своей полицейской машине.



На каждом уровне будут секретные локации. Причем секретность их всегда заключается в том, что путь к ним лежит сквозь какую-нибудь преграду, которую надо взорвать. Вполне в духе игры.

Олег Коровин



В его распоряжении теперь некое оружие под названием Crazy 8 — должно быть, что-то убийственное. Некоторые персонажи пережили смену платформы совершенно спокойно, и в новой серии игры мы увидим их абсолютно такими же, как и раньше. Будут и новые автомобили. Manslaughter — грузовик, везущий в кузове volcanic rock, который можно либо использовать как мощное атакующее средство, либо оставить позади себя, превратив в мину.

Дизайн многих уровней тоже явно навеян предыдущими частями серии. Например, Suburbs. Уровень просто огромный, состоит из нескольких зон. Центр города, пригород, индустриальный центр — и в каждой из этих зон совершенно разные типы зданий и ландшафта, куча мелких построек, столь характерных для конкретной части города, и самое замечательное, что все это можно самым натуральным образом разрушить: либо проехав сквозь здание, либо разнеся его из чего-нибудь огнестрельного.

На каждом уровне будут секретные локации. Причем секретность их всегда заключается в том, что путь к ним лежит сквозь какую-нибудь преграду, которую надо взорвать. Вполне в духе игры. Ну а так как повсюду будет очень много разрушаемых объектов, то нахождение секретов может стать действительно непростой задачей.

Графическое исполнение **Twisted Metal: Black** оставляет самое благоприятное впечатление. Автомобили выполнены просто великолепно. Все они совершенно уникальны по дизайну — художники постарались. То же касается и уровней. Большое значение приобретают световые эффекты, о чем недвусмысленно намекает название. Независимо от времени суток всегда будет царить полумрак. Если действие происходит днем, значит, небо будет затянуто облаками и будет накрапывать дождь. На экран стабильно выводится 60 fps, что добавляет великолепия графическим красотам.

Не думаю, что **Twisted Metal: Black** привлечет к себе толпы игроков. Строго говоря, в нем ничего для этого нет Скорее он рассчитан на старых поклонников сериала. Но они-то уж получат все, чего хотели.

PS2

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Платформа: PS2 **Жанр:** RPG/action **Издатель:** Black Isle Studios **Разработчик:** Snowblind
Онлайн: www.blackisle.com/ **Дата выхода:** конец 2001

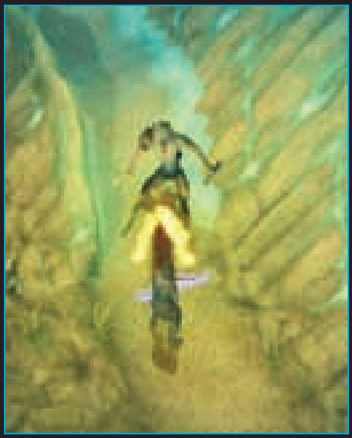
ДОСЬЕ

От демонстрации Baldur's Gate: Dark Alliance на E3 не ждали чего-то особенного. Просто было интересно посмотреть на игру в действии. Посмотрели. Особых эмоций ничто не вызывает. Но теперь мы воочию убедились в том, что Baldur's Gate, в который мы играли на PC, и тот Baldur's Gate, который мы в скором времени увидим на PS 2, не имеют друг к другу практически никакого отношения. Объединяет их лишь вселенная Forgotten Realms.

Олег Коровин

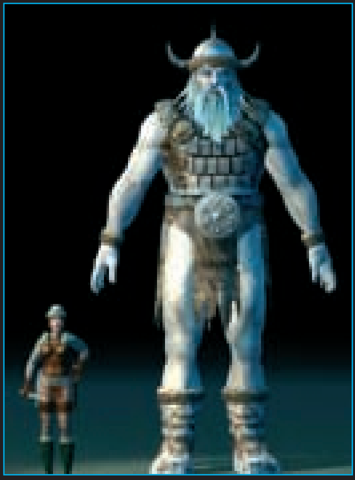
Разработчики в очередной раз внесли коррективы в сюжет. Как известно, наш главный герой из-за разгула преступности был вынужден бежать из родных мест. Но разгулявшаяся преступность похитила его сестру, которую необходимо найти. Так вот, идея с похищением показалась неудачной, и от нее решено было отказаться, так что теперь непонятно, чего хочет наш герой. Ну, там видно будет.

Перевод игры на PlayStation 2 повлек за собой кучу simplifications — замечательное слово для обозначения того, как RPG превращается в action. Теперь **Baldur's Gate** сродни скорее Diablo, чем прародителю серии. Это выражается буквально во всем. Начать хотя бы с управления. Удар мечом — одна



кнопка, кастовать заклинания — другая, прыгать — третья. Да, теперь герой может прыгать, чем, думаю, окончательно распишется в своей аркадности перед лицом поклонников оригинального Baldur's Gate.

Отныне наш персонаж путешествует по игровому миру в одиночку — никто к нам уже не сможет присоединиться. Существенно упрощена и процедура



Перевод игры на PlayStation 2 повлек за собой кучу simplifications — замечательное слово для обозначения того, как RPG превращается в action. Теперь Baldur's Gate сродни скорее Diablo, чем прародителю серии.



создания персонажа. Собственно, «упрощена» — не то слово. Мы просто выбираем из заранее созданных разработчиками героев. Совсем как в Dia... впрочем, вы знаете. Несмотря на это, **Baldur's Gate: Dark Alliance** — первая игра на приставках, использующая третью редакцию правил AD&D. Просто все математические тонкости, предусмотренные ею, окажутся скрыты от глаз игрока и будут просчитываться автоматически — сделано все, чтобы не мешать кромсать монстров, не обременяя играющего мыслями о ролевых законах.

Игра проходится достаточно линейно. Нельзя набрать кучу заданий и потихоньку выполнять их в любой последовательности. Судя по всему, количество побочных квестов вообще будет невелико. Тем не менее, обещается внушительное количество NPC и много разговоров, причем все они — абсолютно все — озвучены. Из-за огромного количества звуковой информации игра выходит на DVD.

Одним из главных достоинств **Baldur's Gate: Dark Alliance**, безусловно, является графика, которая на данный момент смотрится более чем достойно в сравнении с другими проектами на PS 2. Водные эффекты вообще чуть ли не лучшие из всего виденного ранее. Все интерьеры зданий выполняются самым тщательным образом, чтобы ни комнаты в замках, ни даже подземелья не казались голыми и безжизненными. Большое внимание уделяется мимике персонажей.

Возможно, такие разительные отличия нового **Baldur's Gate** от оригинала и станут разочарованием для настоящих ценителей, но игра явно рассчитана не на них. Это просто веселая, не напрягающая игрушка, использующая суперпопулярное имя. Собственно, если бы не прародитель, мы бы даже не задумались о том, что что-то в ней не так. Собственно, в **Baldur's Gate: Dark Alliance** все «так». Просто не нужно воспринимать его как продолжение серии. Скорее, как ответвление.



PS2

GRAND THEFT AUTO 3

Платформа: PC, PS2 Жанр: action Издатель: Rockstar Games Разработчик: DMA Design Онлайн: www.rockstargames.com Дата выхода: октябрь 2001

ДОСЬЕ

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — ХОРОШИЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ ИГРА С ПЕРЕХОДОМ НА НОВУЮ ПЛАТФОРМУ. GRAND THEFT AUTO 3 — ПОЛНАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ. НЕ ПОТОМУ, КОНЕЧНО, ЧТО GTA 3 ВООБЩЕ НЕ БУДЕТ ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ, А ПОТОМУ ЧТО ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ТО, ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИЛИ ЭТУ ИГРУ, ОСТАЕТСЯ, А ДОБАВЛЯЕТСЯ... ПО СУТИ, НЕ ТАК УЖ МНОГО. В ОСНОВНОМ ИЗМЕНЕНИЯ КОСМЕТИЧЕСКИЕ, НО ВСЕ РАВНО ПРИЯТНО.

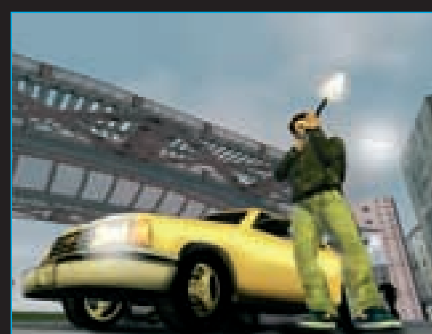
ОЛЕГ КОРОВИН

Итак, мы живем и, так сказать, работаем в городе. Живом городе. Люди занимаются своими делами, спешат на работу, назначают встречи, просто разговаривают, вечером отправляются повеселиться и отдохнуть. Вы в эту идиллическую картину не очень вписываетесь. Раз не вписываетесь, придется ехать напролом. Так вот, для любителей напролома: отныне серьезно повышается активность полиции и эффективность их действий. Не рекомендуется проводить крамагеддонную политику — поплатитесь. Сначала, как и положено, приедет одна машинка. Когда вы с ней расправитесь, появится целый наряд. Причем преследовать вас будут независимо от того, в машине вы в данный момент или бегаете по городу на своих двоих. Могут даже вертолет выслать. Стоит также учитывать тот факт, что с изменением перспективы и переходом в 3D у преследующих есть дополнительные преимущества, так как вы теперь уже не будете видеть «хвост», а только чувствовать его спинным мозгом.



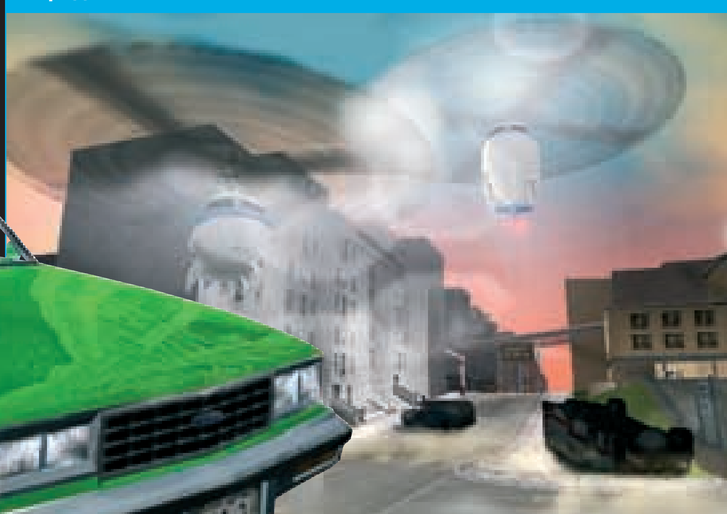
Сама организация игрового процесса почти не претерпела изменений. Вы выполняете задания для бандитских группировок, с кем-то дружите, с кем-то — не очень, в зависимости от чего при въезде на территорию соответствующих братков Вы либо нарываетесь на неприятности, либо нет. Ничего принципиально нового в самих миссиях тоже нет. Но переход в три измерения, помимо всего прочего, изменил и атмосферу игры. **GTA** никогда не был бескровным, но раньше мы взирали на все это с высоты птичьего полета, а теперь-то — каждая снесенная голова, каждое разорванное на куски тело будут прямо перед глазами. Наверное, для большинства игроков такое изменение окажется к лучшему. Но, думаю, ESRB расстарается и поставит на коробку какое-нибудь кричащее ограничение.

Обещается внушительный арсенал оружия. К сожалению, пока только обещается, потому что на выставке он представлен не был.



Придется поверить на слово. Но особо сомневаться в разработчиках не приходится, потому что стрельба всегда была здесь одной из главных составляющих gameplay'я.

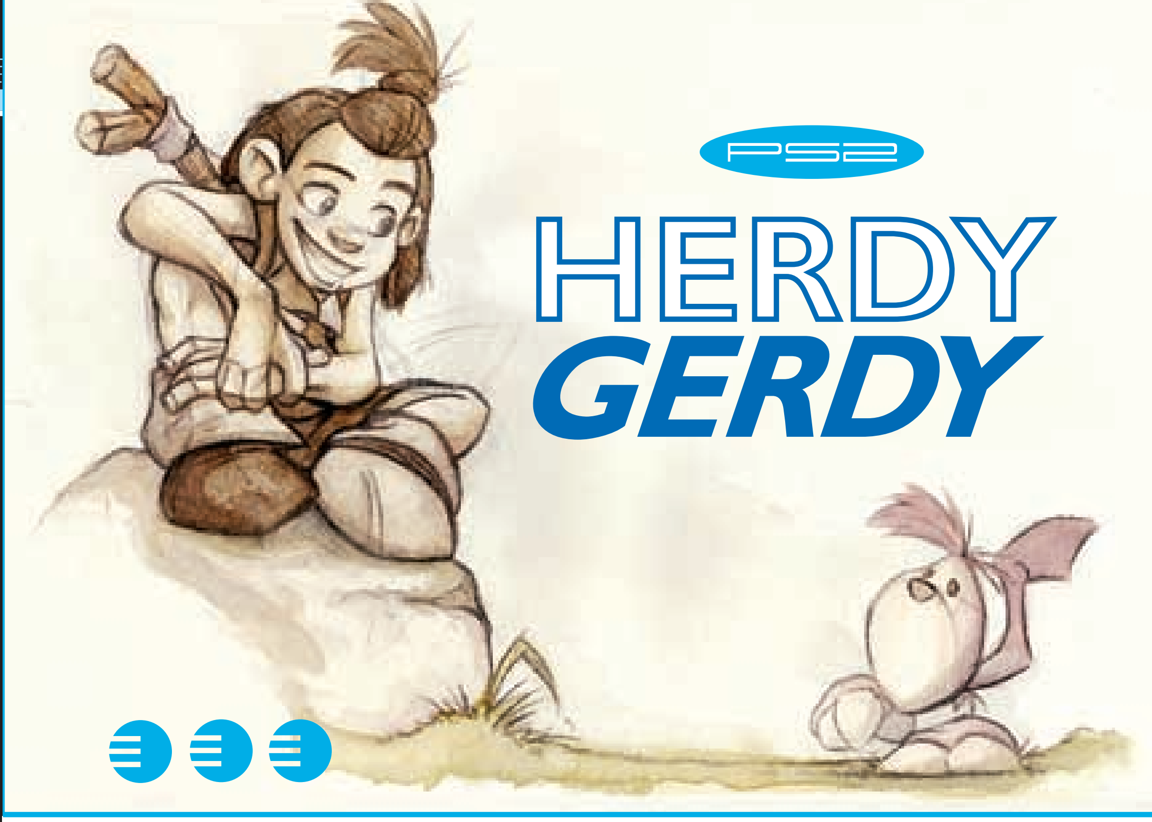
Город, где разворачивается действие, разделен на несколько частей, доступ к которым открывается после выполнения определенного количества миссий.



Город, где разворачивается действие, разделен на несколько частей, доступ к которым открывается после выполнения определенного количества миссий. В разных уголках города будут и разные обитатели. В трущобах — всякие «подозрительные» личности и законченные мерзавцы, в пригороде — добропорядочные граждане, старушки и детишки. Соответственно, и машины, доступные для угона, будут отличаться — в зависимости от того, где вы находитесь. Всего же можно покататься на 45 автомобилях и автобусах.

В целом в будущем **Grand Theft Auto 3** сомневаться особенно не приходится. На PC игру совершенно точно ждет большой успех, да и на PS 2, думаю, такой проект не смогут не заметить.





PS2

HERDY GERDY

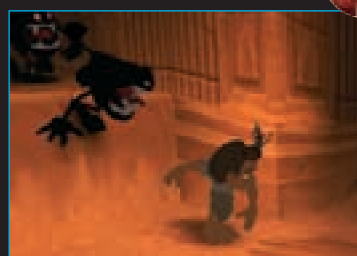
Платформа: PS2 **Жанр:** Adventure **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** ore Design **Онлайн:** www.core-design.com **Дата выхода:** осень 2001

ДОСЬЕ

Издательство Eidos стало в последнее время главной темой многочисленных «страшилок», расползающихся по индустрии. Оно и понятно: и финансовое положение (крайне бедственное) обязывает, и дубоголомная корпоративная политика влияет, и отсутствие ярких релизов помогает.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

Так, в частности, пугают журналисты игроков таким фактом, что, мол, знаменитый суперпроект Core Design (их первая новая игра после Tomb Raider) под названием Herdy Gerdy на самом деле давным-давно уже не находится в разработке. Поскольку готов и положен на полку до лучших времен. То есть до тех, когда PlayStation2 разойдется по миру в достаточном количестве, чтобы замечательный проект мог бы быть продан достойным тиражом. Похоже, что злобная Eidos, наконец-то, решила, что такое количество уже почти набрано и собирается выпустить действительно замечательную и необыкновенно оригинальную (никогда не поверю, что сказал такое про проект от Core) игру уже этой осенью.

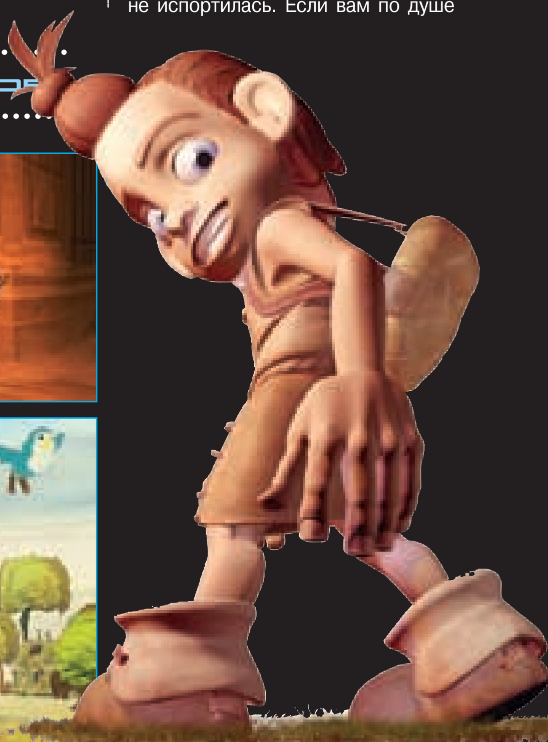




Herdy Gerdy, как, в общем-то, нетрудно догадаться из замысловатого британского названия, повествует о приключениях маленького пастуха (по-английски herder) по имени Gerdy, который вместо овечек, коров и прочего крупного и мелкого рогатого скота, предпочитает пасти всевозможных забавных сказочных существ, отдаленно напоминающих кошек и собак, правда, скрещенных с бабочками. Управлять своими питомцами Gerdy может при помощи набора из простых музыкальных инструментов — флейты, дудочки и барабана. Разумеется, найдется место в **Herdy Gerdy** и достойным будущего героя приключениям — гигантские миры, наполненные злобными монстрами, которые не только стремятся перекусить на досуге вами, но и не гнушаются вашими питомцами. И все-таки главная прелесть игры вовсе не в этом. Удивительно все-таки, что **Herdy Gerdy** создана руками тех же людей, что не могли за пять серий Tomb Raider хотя бы капельку разнообразить дизайн скучных уровней. Наверное, весь креативный потенциал ушел на новый проект. **Herdy Gerdy** разнообразна, безумно красива — перед нашими глазами предстает абсолютно очаровательный идеальный осенний пир, весь раскрашенный в пастельных тонах. Почитатели ярких спецэффектов и многочисленных взрывов — вам не сюда! Эта игра посвящается тем, кто любит природу и живую картинку. Сногсшибательное качество анимации заставляет поверить в реальность этого мира, несмотря на легкую недостачу в количестве полигонов. Вообще, Core создавала **Herdy Gerdy** для Dreamcast, однако с появлением PS2 желание Eidos что-либо делать на Sega'вской приставке быстро исчезло. Но игра от этого совершенно не изменилась. Слава Богу еще, что не испортилась. Если вам по душе графический облик игры и ее дизайн, не задумывайтесь долго о покупке **Herdy Gerdy**. Это действительно достойный проект, хотя, конечно же, такая массовая аудитория, что была у Tobmb Raider, ему не светит. Маленькая, очаровательная нишевая игра.



Мультипликационный дизайн Herdy Gerdy по-своему уникален. По крайней мере, встречается не так уж часто.



PS2

JURASSIC PARK: SURVIVOR

Платформа: PS2, XBox **Жанр:** action/adventure **Издатель:** Universal Interactive
Разработчик: Savage Entertainment
Онлайн: www.savageentertainment.com **Дата выхода:** осень 2001

ДОСЬЕ

Момент, когда народ уже заинтригован новым фильмом во вселенной Jurassic Park, как раз самый подходящий для того, чтобы показать одноименную игру на E3. И выйти она должна будет как раз одновременно с фильмом (кто бы мог подумать!).

ОЛЕГ КОРОВИН

А вот сюжет — свой, независимый от кинематографа. Вдаваться в подробности не буду. Наш герой работает на острове, населенном динозаврами. Как обычно, происходит какая-то катастрофа, потом выясняется, что шеф службы безопасности острова в сговоре с плохими парнями, и нам надо его наказать, от динозавров убежать и спасти тех хороших парней, которые еще остались.



В Jurassic Park 3 студия Universal не допустит прежних ошибок, и игра по фильму появится уже вскоре после премьеры в середине июля.

Jurassic Park: Survivor — это action/adventure с видом от третьего лица. То есть мы не только убиваем врагов, но и головоломки решаем. Достаточно оригинальные, кстати. В частности, иногда придется использовать самих динозавров для решения проблем: их можно заманить куда-нибудь, к толпе врагов, например, и предоставить их аппетиту сделать остальное.





Кстати, что касается общения с динозаврами. Их в игре представлено восемь видов. Немного, но должно хватить. Обязательно будут птеродактили, всякие мелкие хищники, рапторы — символика вселенной Jurassic Park, совершенно необходимый T-Rex и спинозавр, который должен быть чем-то еще более угрожающим, чем тиранозавр. Конечно, тварей можно и убивать, но не всех и не всегда. Ограничения самые естественные — из простого пистолета не любого ящера убить можно, а что-то помощнее еще добыть надо. Таким образом, в игре будут присутствовать элементы stealth action. И все же, когда надоедает скрытность, в дело можно пустить уже упомянутый пистолет, электрошок, действующий как дистанционное оружие, grenade launcher. О других видах оружия пока ничего не сообщается.

В Jurassic Park: Survivor будет 12 уровней. Удивляет разнообразие мест действия: пляж, джунгли, пещеры, каньоны, лаборатории и т.д. Так как наш герой сам некогда работал в службе безопасности, у нас будет доступ к компьютерной сети острова.

В **Jurassic Park: Survivor** будет 12 уровней. Удивляет разнообразие мест действия: пляж, джунгли, пещеры, каньоны, лаборатории и т.д. Так как наш герой сам некогда работал в службе безопасности, у нас будет доступ к компьютерной сети острова. Можно будет пользоваться камерами безопасности, что опять-таки говорит о большой роли stealth-элементов в игровом процессе, что меня не может не радовать, потому что просто «action с динозаврами» — это банально.

Разумеется, самое пристальное внимание уделяется моделям динозавров. На каждого из них приходится не менее десяти анимаций плюс несколько видов атак. Состоять они будут в среднем из 1500 полигонов, что не так много, особенно для X-Box. Но разработчики делают все, чтобы модели смотрелись как можно выигрышнее. Нельзя не обратить внимания на огромное количество деревьев и прочих «мелких» объектов, которыми буквально наводнены все уровни. Размер которых, кстати, очень приличный (если вспомнить, что их всего 12 штук), так что здесь разработчиков можно только похвалить.

Это интересный проект. По-моему, как раз тот случай, когда по хорошей лицензии делается больше чем просто ширпотреб. Очень хочется надеяться, потому что, вообще-то, про динозавров совсем мало действительно интересных игр.



WAVE RALLY

Платформа: PS2 **Жанр:** Racing **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Opus **Онлайн:** www.eidos.com **Дата выхода:** Осень 2001

ДОСЬЕ

ВАС ПРИВЛЕКАЮТ ГОНКИ НА ВОДНЫХ МОТОЦИКЛАХ? ЯПОНСКУЮ КОМПАНИЮ OPUS, ВИДИМО, ОНИ ОЧЕНЬ ПРИВЛЕКАЮТ! ОТЧЕГО ЖЕ ЕЩЕ РАЗРАБОТЧИК, УЖЕ НАЖИВШИЙ СЕБЕ ДУРНУЮ СЛАВУ ИМЕННО В ЭТОМ ЖАНРЕ, СТАЛ БЫ ВНОВЬ ЗАНИМАТЬСЯ ТЕМ, С ЧЕМ НЕ ТАК ДАВНО ПОТЕРПЕЛ ПОЛНЫЙ ПРОВАЛ?!

ОЛЕГ КАФАРОВ

Действительно, его недавнее творение Surfing H30 было названо чуть ли не худшей игрой на PlayStation 2. То ли Opus совсем не обращает внимания на мнение геймеров, то ли решил исправить свою ошибку — в любом случае, не так давно был анонсирован новый проект, практически полностью повторяющий предыдущий, разве что все недоработки обещают быть полностью устранены. Издать игру взяла на себя ответственность Eidos (а рассказать вам о нем решила СИ), поэтому можно предположить, что **Wave Rally** действительно очень перспективный проект. Так это или нет — покажет время, сейчас же давайте посмотрим на то, как игра была представлена на E3.

Точное количество «трасс» до сих пор не объявлено. Известно лишь то, что некоторые из них будут пролегать в солнечной Флориде, романтической Венеции, норвежских фьордах ...

Итак, перед нами ничем особо не выдающийся симулятор водного мотоцикла (в жанре racing, по-моему, вообще ничего изменить невозможно). Первое, что бросается в глаза — очень правдоподобная морская гладь. На волнах чуть покачивается блестящий водный мотоцикл, ослепительно бьет в глаза солнце. И вот начинается гонка: некогда спокойная полигонная вода оживает, вспенивается, мотоцикл, ревя, срывается с места, рассекая сверхреалистичные волны и окатывая сидящего перед экраном геймера тысячью сверкающих виртуальных брызг! Удивительно, но на этот раз Opus удалось создать живые, реалистичные пейзажи, полностью воспроизвести динамику поведения водного мотоцикла на скорости, в общем — продумать и проработать все вплоть до самых мельчайших деталей! Разработанная Opus технология «GZ Wave» отлично справляется с поставленной задачей — созданием «живого» виртуального моря!

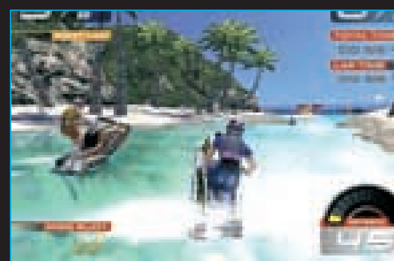




Новая водяная гонка от Eidos является наиболее близким с графической точки зрения конкурентом WaveRace на GameCube.

В своем конечном варианте **Wave Rally** будет включать шестерых гонщиков, плюс два секретных, каждый из которых будет с иголочки одет в фирменные костюмы от Jet Pilot. Мощные водные мотоциклы — прототипы реальных моделей от Kawasaki. Да, в игре везде красуются две эмблемы — Kawasaki и Jet Pilot (рекламный трюк или желание привлечь внимание фанатов настоящих водных мотоциклов?). Точное количество «трасс» до сих пор не объявлено. Известно лишь то, что некоторые из них будут пролегать в солнечной Флориде, романтической Венеции, норвежских фьордах и заброшенном порту. Разумеется, все это сделано для того, чтобы показать, как хорошо способен справляться графический движок игры с созданием самых разнообразных типов ультрареалистичной воды.

Всего в конечном продукте будет насчитываться четыре варианта соревнований: аркада, чемпионат, фристайл и head-to-head для двух игроков. По словам разработчиков, сейчас они трудятся над созданием умопомрачительных трюков, которые мы сможем выделывать во фристайле, да таких, что мы не видывали ни в одном из аналогичных проектов (я надеюсь, в хорошем смысле).



Что же, **Wave Rally** это уже, к счастью, не Surfing H30, это даже не Splashdown, это нечто совершенно новое и безумно привлекательное! Удастся ли игре повторить славу Wave Race 64, пока не ясно, но будем надеяться, что новаторские технологии и желание Opus искупить свою вину принесут хорошие плоды, и мы с вами получим, наконец, действительно качественный продукт!

DC

PROPELLER ARENA

Платформа: Dreamcast Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: AM 2
Онлайн: www.sega-rd2.com Дата выхода: лето 2001
ДОСЬЕ

Что бы мы делали без AM 2?! В то время, когда большинство издателей и разработчиков поспешили списать Dreamcast со счетов, побросали большую часть проектов и продались конкурентам, AM 2 не только собирается подарить нам гениальную Shenmue 2 (думаю, никто не станет спорить с тем, что эту игру можно называть гениальной еще до выхода), но занимается и другими проектами.

Олег Коровин

Propeller Arena — самолетный action, где нас ожидает полный воздушный беспредел: захватывающие бои королей неба времен Второй Мировой, отличная графика, бесподобное музыкальное сопровождение и вообще много всего веселого.

Propeller Arena, конечно, не симулятор. Об этом говорит и название, и графическое исполнение, и висящие в воздухе ящики... На E3 демонстрировался один из игровых режимов — Battle Royal Mode. На выбор четыре самолета (в финальной версии должно быть больше), у каждого, разумеется, отличные от остальных характеристики, влияющие как на поведение машины в воздухе, так и на ее огневую мощь. Выбрав самолет, мы сразу оказываемся в небе. Забудьте о трудностях взлета, посадки, навигации — просто летим и стреляем. Впрочем, кое-что от симулятора в **Propeller Arena** будет — в основном, это касается управления. Скажем, мертвую петлю на малой скорости сделать никак не удастся, самолет просто потеряет высоту и разобьется, так что особо не зазнавайтесь. Но нужно все это лишь для того, чтобы игра окончательно не превращалась в аркаду. В целом же вам вряд ли придется задумываться о скорости ветра за бортом, о температуре двигателя, давлении масла и о том, когда наконец будут подавать горячее питание. Обо всем этом пусть думают разработчики, а нам войну выигрывать надо.

Propeller Arena, конечно, не симулятор. Об этом говорит и название, и графическое исполнение, и висящие в воздухе ящики...







Как я уже говорил, в воздухе тут и там разбросаны заботливо кем-то подвешенные ящички. Расстреляв их, мы получаем power-ups: «аптечки», ракеты, ускорители, устройства, позволяющие стать невидимым на время, и т.д. Все для веселого времяпрепровождения.

В довершение ко всему добавлю, что, помимо split screen, наличествует и сетевой режим игры, поддерживающий до шести человек. Как и в Alien Front Online, есть такая фишка, как голосовой чат. Причем здесь будет немало миссий, рассчитанных именно на командное выполнение, так что эта опция не должна оказаться бесполезной.

Графический облик **Propeller Arena** вполне соответствует общему настрою игры. Яркие краски, безоблачное небо и много солнца, симпатичные взрывы и прочие производимые оружием эффекты. Даже самолеты и те раскрашены в яркие цвета. Все правильно — чтобы не выделяться на фоне прочих красот. Очень хорошо передается ощущение скорости, чего практически нет в симуляторах и что так приятно видеть здесь. Тем не менее, до заветной цифры в 60 кадров в секунду игра не дотягивает и идет на 30 fps. Сложно сказать, смогут ли разработчики что-то сделать по этому поводу до релиза, но хочется надеяться. **Propeller Arena** можно смело ждать, потому что, во-первых, вряд ли нас подведет AM 2, а во-вторых, по показу на E3 видно, что это действительно стоящий проект.

DC

BOMBERMAN ONLINE

Платформа: Dreamcast Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: Hudson Soft Онлайн: www.hudsonsoft.com Дата выхода: август 2001

досье

Изголодались по хардкорным многопользовательским играм? Вас привлекают неописуемой мощности и зрелищности взрывы? Хотите, наконец, взорвать все и вся, включая соседа? Тогда Bomberman Online просто создан для вас!

Олег Кафаров

Сейчас редко встретишь проект, чья история уходит своими корнями в далекую восьмибитную эру, чье перерождение в трехмерном мире радует глаз и чей геймплей за пятнадцать лет ничуточки не изменился. Одним из таких примеров может служить **Bomberman Online**, который грозится взорвать Dreamcast, а вместе с ним и весь мир видеоигр уже в августе этого года.

По мнению многих игровых экспертов, хоть Bomberman и многократно реинкарнировался на всевозможных платформах, по-настоящему качественных продолжений за все это время сделано не было. И вот теперь нам предстоит оценить Dreamcast-версию одного из самых примитивных и в то же время одного из самых увлекательных творений за всю историю. Для тех, кто совсем незнаком с ветераном игровой индустрии, поясню: вам предлагается





на время стать подрывником-диверсантом и постараться взорвать всех своих оппонентов, разрушая по ходу стены и собирая всевозможные прикольные power-ups. Как бы просто все это, с первого взгляда, ни казалось, на самом деле геймплей достаточно сложен и многообразен и способен заставить даже самого флегматичного и миролюбивого игрока целыми днями напролет взрывать и крушить.

Новая серия Bomberman была представлена на прошедшей недавно E3. И хотя она еще полностью не готова, нам удалось узнать следующее: концепция игрового процесса, естественно, осталась неизменной. Вам предстоит освоить пять уровней-арен, до отказа наполненных теми, кого и требуется взорвать, используя для этого самые изощренные виды бомб! Кроме того, будет введен увлекательный многопользовательский сетевой режим, позволяющий одновременно участвовать то ли четверым, то ли десятерым игрокам (количество участников еще точно не определено) в целой серии самых разнообразных онлайн-сражений: Hyper Bomber, Submarine Attack, Panel Attack и Battle Royal. Немного видоизменились сами персонажи: в **Bomberman Online** используется технология cell-shading, прекрасно себя зарекомендовавшая в Jet Grind Radio и Sonic Shuffle. Эта графическая инновация придает всему происходящему на экране забавный мультяшный вид, бэкграунды отлично детализованы и изобилуют сочными красками, что делает игру самой визуально привлекательной из всего бомб-сериала! Немного недоработана анимация персонажей, но будем надеяться, что команда из Hudson Soft этот недостаток в самое ближайшее время устранит. В отличие от прошлых частей, где управление местами было неточным и неотзывчивым, в **Bomberman Online** оно было полностью переработано, отчего стало просто потрясающим!



Огромное количество самых разнообразных power-ups, знакомое нам по прошлым сериям, обогатилось еще и совсем новыми «фенечками», которые можно будет раздобыть как в ходе самой игры, так и совершив выгодный обмен с другими геймерами в Интернете. Появилась новая функция «создай-своего-бомбермена», которая позволит материализовать ваши самые безумные фантазии при подготовке персонажа к онлайн-битвам!

Судя по всему, **Bomberman Online** станет настоящей «бомбой» летнего сезона, заставив нас вновь вспомнить о существовании сериала! Скорее всего, этому проекту суждено стать чуть ли не самой лучшей и увлекательной multiplayer-игрой для Dreamcast!





DC

OUTTRIGGER

Платформа: Dreamcast **Жанр:** 3D action **Издатель:** Sega **Разработчик:** AM 2
Онлайн: www.sega.com **Дата выхода:** лето 2001
досье

3D action все-таки не приставочный жанр. Но Outtrigger не только собирается появиться на Dreamcast. Это еще и порт с игровых автоматов, на которых он, надо сказать, особым успехом не пользовался. И, к сожалению, в действии игра действительно не вызывает большого воодушевления. Не из-за качества — с ним все в порядке, об этом позаботились AM 2, а просто потому, что не таким должен быть добротный 3D action.

Олег Коровин

Сначала одиночный режим. Вам будет предложено 15 тренировочных миссий — примерно таких же «невыполнимых», как в Unreal Tournament. Затем начинается собственно игра. Какие-то миссии вы проходите в одиночку, в других вам в помощь дают управляемых компьютером напарников. На прохождение каждого уровня отводится определенное время, в пределах которого необходимо набрать как можно больше фрагов. Задание почти всегда сводится к тому, что надо убить определенное количество врагов. Как водится, сложность миссий постепенно возрастает, но интеллект ваших противников не слишком впечатляет, так что, вообще говоря, режим одиночной игры надоест быстро.

Multiplayer. Поддерживается split screen dethmatch, team battle и сетевые сражения против троих оппонентов. Не много для 3D action'а. Тем не менее, есть некоторые интересные особенности. Сами фраги не зачисляются вам после убийства противника. Вместо этого на месте тела остается монетка, подобрав которую, вы и получите желанный фраг. Прелесть в том, что взять ее может кто угодно — кто первый встал, того и тапки. Но не монетками едиными жив человек. За убийство вам положены еще и пять секунд бонуса ко времени, через которое завершается матч. Время появляется в виде часов, которые тоже волен подобрать любой, кто успеет.

Сами фраги не зачисляются вам после убийства противника. Вместо этого на месте тела остается монетка, подобрав которую, вы и получите желанный фраг.

Набор оружия самый банальный: пулемет, ракетница, гранатомет и т.д. Есть и дополнительное оборудование, такое, как приборы ночного и теплового видения, которые позволяют видеть противника в темноте и за стенами соответственно. Есть аналог quad-damage, значительно увеличивающий убойную силу любого оружия.

В **Ottrigger** предусмотрена куча схем управления, чтобы каждой мог настроить игру под себя. Разработчики рассчитывают на активное использование клавиатуры и мыши, без которых играть, естественно, неудобно. Ottrigger идет как с видом от первого лица, так и от третьего. Думаю, не надо объяснять, что играть в 3D action с видом из-за спины не просто неудобно, а практически невозможно: нельзя толком ни бегать, ни тем более целиться.

Визуально проект очень симпатичный и идет все быстро. Особенно, если играть одному. Великолепны эффекты освещения и particle effects. Но это великолепие несколько меркнет в режиме split screen — все в угоду frame rate. Уровни, несмотря на неплохую детализацию, очень малы. Некоторые вообще ограничены одним залом, что сводит на нет стратегические элементы.



Арены вOuttrigger резко отличаются от тех, что мы могли видеть в Quake 3 или UT. Сказывается типично японский дизайн, — красиво и ничего лишнего.





К несчастью для **Ottrigger**, на Dreamcast есть гораздо более впечатляющие игры этого жанра. Рассчитывать на имя AM 2 тоже не может, потому что **Ottrigger** никогда не был особо популярен. Конечно, все это предварительные выводы, основанные на том, что мы видим сейчас, и теоретически все может измениться к релизу. Но вряд ли.

DC

TOEJAM&EARL3

Платформа: Dreamcast Жанр: Adventure Издатель: GT Interactive Разработчик: ToeJam & Earl Productions
Онлайн: www.tjande.com Дата выхода: осень 2001

ДОСЬЕ

Сколько лет, сколько зим прошло с тех пор, как мы в последний раз видели двух непонятных внеземных существ, выделывающих просто невероятные трюки в красочном безумном мире! Казалось, они ушли вместе с шестнадцатибитной эрой, но нет: они грозятся вернуться и перевернуть вверх дном наше представление о настоящих сумасшедших приключениях!

ОЛЕГ КАФАРОВ

На Sega Mega Drive вышли первые две части, повествующие о забавных приключениях двух инопланетян: толстого Earl (или ToeJam?) и тонкого ToeJam (или Earl?) — определить, как кого зовут, у меня так и не получилось, чего, впрочем, не удалось и самим персонажам игры. Геймплей двух предыдущих частей сводился к тому, чтобы игрок использовал совершенно невероятные способности героев, объединял их усилия и продвигался вперед, сметая на пути жалких противников. Все это делать надо было под очень ритмичную музыку, стараясь не пропустить ни одного приза, которые были разбросаны по всем уровням и активируют новые способности героев.

Что же будет в конечном итоге представлять собой **ToeJam & Earl 3**? По словам одного из создателей проекта, Грега Джонсона (Greg Johnson), за основу третьей части взяли первую серию, так как именно она наиболее запомнилась всем нам. Так что ожидать, что игровой процесс полностью изменится, не стоит. Разумеется, все происходящее будет реализовано в безумном, красочном, полностью трехмерном мире. Помимо уже знакомых нам персонажей, в **ToeJam & Earl 3** появится третий играбельный герой — знакомая нам по второй части Latisha и верный спутник нашего трио — Neon. Neon — это собака-робот, вредный и непредсказуемых характер которой сможет иногда как помогать, так и вредить. Neon будет помогать нашим придурковатым героям-неудачникам отыскивать спрятанные призы, но иногда милая собачка будет назло всем эти призы воровать! Все будет зависеть от ее настроения, так что пришельцам придется также заботиться и о самочувствии своего четвероногого друга! Неиссякаемый источник радости заключается в том, что наши герои постоянно совершенствуются, находят решения даже в самых безвыходных ситуациях, используя свои (а иногда и чужие) тела для продвижения вперед. Многочисленным армиям врагов просто не устоять перед мощным орудием — базукой, стреляющей помидорами! Всего же нам придется преодолеть порядка пятнадцати самых разнообразных локаций, вручную нарисованных талантливыми дизайнерами, главной задачей которых было создание суперпривлекательного и супероригинального мира. На самом деле, финальный продукт будет нечто вроде бесшабашного микса Stupid Invaders, Bust-a-Move и Floigan Brothers.





ToeJam&Earl 3 до сих пор остается проектом сверхсекретным. Даже о окманде его разработчиков нам до сих пор не удалось почти ничего узнать.

Геймплей двух предыдущих частей сводился к тому, чтобы игрок использовал совершенно невероятные способности героев, объединял их усилия и продвигался вперед, сметая на пути жалких противников. Все это делать надо было под очень ритмичную музыку, стараясь не пропустить ни одного приза.





В **ToeJam & Earl 3** можно играть вдвоем в split-screen режиме или через Интернет вместе с другими чокнутыми фанатами ToeJam & Earl!

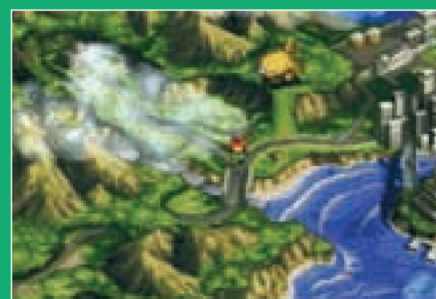
Находящаяся в разработке уже более двух лет игра должна будет появиться в магазинах в начале осени. Прошел слух, что, возможно, проект появится также и на PlayStation 2, но со стороны разработчиков официального заявления пока сделано не было.

PS1

ARC THE LAD COLLECTION

Платформа: PS Жанр: RPG Издатель: Working Designs Разработчик: Arc Development
Онлайн: www.workingdesigns.com Дата выхода: 15 июня 2001
ДОСЬЕ

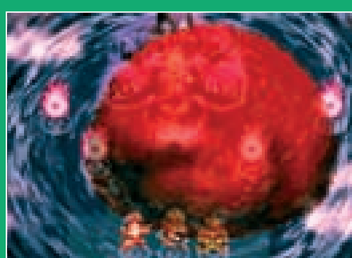
Arc the Lad была одной из первых ролевых игр, выпущенных на PlayStationOne. Появившись на свет более шести лет назад, она нашла большое количество поклонников на своей родине — в Японии. Затем на свет появились Arc the Lad 2 и 3, обеспечившие успех всему сериалу. Только теперь Sony дала добро на выпуск сразу всех трех частей игры в других частях света.



Олег Кафаров

Раньше SCEA вообще не рассматривала жанр RPG как перспективный и популярный. Его считали исключительно японским, предполагая, что американская публика не сможет по достоинству оценить его. Однако после ошеломляющего успеха сериала Final Fantasy стало ясно, что американцы также разбираются в глубоких драматичных философских сюжетах. Именно после этого RPG, словно грибы после дождя, одна за другой стали появляться в Штатах. Компания Working Designs поставила перед собой задачу локализовать японскую ролевую классику, выпустив одновременно сразу все три серии Arc the Lad. Набор будет состоять из трех дисков, а также из дополнительного, четвертого, диска с оригинальным саундтреком и фильмом о создании вселенной игры.

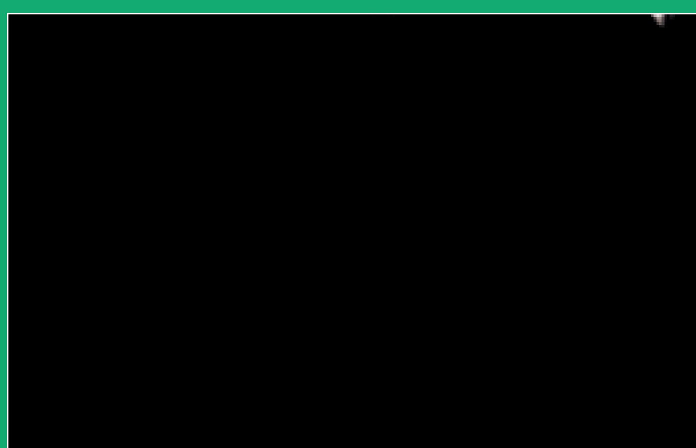
Первая часть вышла сразу же после японского дебюта PlayStationOne и, в принципе, ничего особенного собой (сегодня) не представляет. Незамысловатый сюжет игры очень похож на типичные ролевые: Арк, житель маленькой деревушки Тувил в сказочной стране Сейриа, должен спасти мир от апокалипсиса. Для этого ему необходимо узнать о своих сверхъестественных способностях, расследовать таинственную гибель отца, подробнейшим образом изучить весь мир и найти пять священных камней, которые помогут ему в борьбе против сил Зла, грозящихся погрузить мир во тьму. Типичная японская RPG, ставшая классикой жанра. На полное ее прохождение понадобится никак не более десяти часов, чего не скажешь о ее сиквелах, в которых уже все «по-взрослому» и которые подходят больше под определение современных ролевых проектов. Основное действие разворачивается именно в Arc the Lad 2 и 3, довольно захватывающее и способное заставить геймеров обратить на себя внимание. Трилогия представляет интерес еще и тем, что главными героями последующих частей является уже не Арк, а другие персонажи, так или иначе связанные с Арком. Именно поэтому у нас появится возможность изучить вселенную Сейрия с разных сторон.







Вообще все три проекта выглядят немного старомодно: полностью двухмерная графика с чисто японским дизайном и соответствующим музыкальным сопровождением. Плавная анимация персонажей радует глаз, впрочем как и тот факт, что скорость игры достаточно высока. Все сражения полностью динамичны, по ходу битвы вам не придется смиренно ждать своей очереди нанести удар, геймеру необходимо постоянно руководить местоположением своего персонажа. Кроме того, сражение может происходить внутри башен, и в погоне за врагами вам придется карабкаться по лестницам и бегать по разным этажам! Как и в любой игре подобного жанра, на ваш выбор представлены самые разнообразные заклинания и огромное количество оружия.



Сражение может происходить внутри башен, и в погоне за врагами вам придется карабкаться по лестницам и бегать по разным этажам!

В целом **Arc the Lad Collection** выглядит достаточно неплохо: достойный сюжет, хорошая разнообразная 2D анимация и ненавязчивые японские мелодии должны прийтись вам по вкусу. А некоторая оригинальность геймплея способна освежить ваш взгляд на жанр RPG!

Компания Working Designs поставила перед собой задачу локализовать японскую ролевую классику, выпустив одновременно сразу все три серии Arc the Lad. Набор будет состоять из трех дисков, а также из дополнительного, четвертого, диска с оригинальным саундтреком и фильмом.



ИБИЦА
ПИКАНТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
IBIZA
Итак Лето, Жара, Пальмы
Остров ИБИЦА.
Ты приезжаешь на Ибицу, и обнаружил, что забыл фотоаппарат.
В ближайшем магазине, у очаровательной красотки Лауры, покупаешь всё необходимое для съемок красавиц на пляже.
Обустраиваешься в одном из номеров отеля. И тут начинается самое интересное. Роскошный пляж, красотки появляются то там то здесь. Ты судорожно щёлкаешь фотоаппаратом, стараясь не упустить ни одного пикантного движения девушек.
Но будь осторожен! Охранники, телохранители и даже женщина-полицейский, которая до невозможности страстная, совсем не любят таких как ТЫ.
Так что лучше не попадайся!
Плёнка закончилась. Быстрей беги в отель и высылай свои фотки в Агентство.
Баксы так и потекут к тебе в карман. Деньги - это же путёвка на эксклюзивный VIP пляж, на котором воплотятся все твои фантазии. ...И о чёрт, Лаура подарит тебе страстный, пылкий танец в интимной обстановке. Итак, ты готов взять отпуск и отправиться за пикантными приключениями!
Не понял, ты ещё здесь? Беги быстрей, опоздаешь!
"Ибица" устраивает фотосоревнования!
Пришли нам фото из "Ибицы. Пикантные приключения" или реальные пляжные фотки и ты сможешь выиграть один из 500 ПРИЗОВ.
Вся информация по адресу Ibiza@russobitm.ru
или на сайте www.russobit-m.ru
B
Системные требования: Windows 95/98 и 100% DirectX, Pentium 166, 16 MB RAM, 4-x CD-Rom, Видео карта SVGA-2 MB, Звуковая карта.
redfire
©2001 "Руссобит-М".
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел
"Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
Г. Москва
Сеть магазинов компании "СОЮЗ
Г. С-Петербург
Загородный пр. 10
Невский пр. 52/54
Лиговский пр. 107
Василевский остров,
Средний пр. 46
Г. Махачкала
Ул. Дахадаева, 11
Г. Новороссийск
Ул. Энгельса, 76
Ул. Рубина,5
Проспект Ленина, 23
Г. Норильск
Ул. Талнахская, 79
Г. Новосибирск
Ул. Ленина, 10
Г. Иркутск
Ул. Некрасова, 1
Ул. Байкальская, 69
Ул. Литвинова, 1
Ул. Урицкого, 18
Ул. Урицкого, 1
Ул. Волжская, 14А
Г. Воронеж
Ул. Плеханова, 48
Г. Саратов
Ул. Астраханская, 140
Ул. Степана разина, 80
Г.Челябинск
Ул. Цвилинга,64

GAMEBOY ADVANCE LAUNCH GUIDE

Сергей Овчинников



11 июня 2001 года у всех жителей Соединенных Штатов, а парой недель спустя и у тех, кто живет в Европе, появилась, наконец, возможность сменить свою старую портативную систему (у кого-то это древний "черно-зеленый" GameBoy, а кому-то удалось за эти годы поменять его на GB Pocket или Color) на новое "чудо-юдо" от Nintendo. GameBoy Advance во всем своем великолепии, со всеми достоинствами и недостатками, начал свое победное шествие теперь уже по всему миру. А значит, совсем не за горами и его массовое появление в России. GBA — платформа необычная во всех отношениях. Сама по себе она не сулит нам ни технологической революции, ни новых сногсшибательных игровых проектов (по крайней мере, пока). И все же мы не задумываясь предрекаем ей сенсационную популярность. Да что там предрекаем, — в одной только Японии за первые три месяца продаж было реализовано уже более двух миллионов экземпляров нового Nintendo'вского творения. А таких результатов на родной территории не удалось достичь даже всемогущей PlayStation2. Секрет успеха GBA кроется в совсем другой плоскости. Ключевое слово: суперхиты начала-середины девяностых годов, эпохи SuperNES и MegaDrive. И плюс к этому, удачная портативная адаптация суперхитов сегодняшних. Как например, THPS2... О нем, равно как и об остальных наиболее интересных 12 премьерных проектах и пойдет речь в этом обзоре...

Полцарства за GBA!

На премьеру GameBoy Advance 11 июня в США и 23 июня в Европе компания Nintendo выпускает в свет по пятьсот тысяч приставок (вдвое меньше, чем на япон-ский launch). Для таких круп-ных рынков, вообще говоря, маловато. Впрочем, думается, что безумия запуска PS2 все-таки удастся избе-жать. Уже в ближайшие после launch'а недели Nintendo обеспечит бездефицитные поставки GBA во все американские и европейские ма-газины, а значит, кое-что из этих поставок сможет бес-препятственно попасть и в Россию. Сегодня в Москве в некоторых местах уже можно приобрести японскую версию GBA (которая ничем не отличается от американской или европейской), ну а вскоре он уже появится во многих магазинах, торгующих видеоиграми и игровыми приставками. GBA стоит в Америке 99 долларов, а в Англии, например, будет продаваться по цене в 89 фунтов (что составляет около 125 долларов). Примерно по такой же цене (возможно, чуть выше) стоит ожидать консоль и в России. Все модели GBA, как уже говорилось выше, совместимы между собой и играть на них можно как в японские, так и американские или европей-ские картриджи. В некоторых играх возможен даже mutiplayer на картриджах из различных территорий. Что же касается игр на GBA, то цены на них установлены нес-колько выше, чем на стан-дартные картриджи на GB Color. Большинство из них вообще продаются в Америке по 39 долларов (столько же там сейчас стоят новые игры на Dreamcast). Игры чуть менее хитовые стоят подешев-ле, — начиная от 29 долларов. Что касается цен российских, то вы можете смело прибав-лять к ним еще долларов 15-20. Удовольствие дорогое, но поверьте, оно стоит каждого потраченного цента.



Castlevania: Circle of the Moon

Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Количество игроков: 1

34
средний балл
8,5

Из всех проектов на GBA, выпущенных на данный момент издательством Konami (а выпущено их немало), именно новая версия знаменитой Castlevania представляет наибольший интерес. Несмотря на то, что Konami называет Circle of the Moon абсолютно новой серией, все же большую часть своих элементов игра взяла из великолепной Symphony of the Night. Castlevania на GBA — не простой платформер с кучей уровней и врагов, это масштабная и комплексная Action/Adventure с кое-какими ролевыми элементами. Игровой мир создан на манер Metroid на SuperNES — с практически бесконечными уровнями и переходами. Классический дизайн, давным-давно знакомые враги и боссы, абсолютно без помех перекочевавший в портативную версию игровой процесс — все это заставит сердца старых игроков биться все сильнее в приступах ностальгии, которых у вас наверняка будет немало в процессе прохождения игры. Главный же недостаток Circle of the Moon лежит вовсе не в особенностях самой игры, а скорее находится в юрисдикции Nintendo — играть в столь же темную и атмосферную, что и всегда, Castlevania на GBA довольно сложно. По крайней мере о том, чтобы пройти игру в походных условиях, речи быть не может. Для того чтобы получить удовольствие от игры и разглядеть хоть что-то на бликующем темном экране, вам понадобится хорошее освещение или же портативная лампочка для GBA (см. врезку «карманная аптечка»).

GT Advance Championship Racing

Разработчик: MTO
Издатель: THQ
Количество игроков: 1–4

30
средний балл
7,5



GT Advance — это своего рода GameBoy'евский Gran Turismo. И, как сказал бы Greg the Grim Reaper из Bad Fur Day, «and don't laugh». Перед нами действительно вполне полноценный автосимулятор с огромным количеством лицензированных автомобилей, внушительным списком трасс и, к слову сказать, весьма неплохим графическим оформлением. При этом, конечно же, ни о какой реалистичности вождения в GT Advance говорить нельзя. Несмотря на все внешние признаки, игра является сугубо аркадной, и секретом завоевания многочисленных кубков и новых машинок является умение правильно входить в заносы, совсем как в Ridge Racer. Тем не менее, это не избавляет нас от реалистичного восприятия почти фотографических машинок (которые даже можно отличить одну от другой) и вполне симпатичных трасс, среди которых встречаются, как и в «больших» гонках, заезды в ночное время суток, погодные эффекты и все то дизайнерское разнообразие, что мы можем встретить в Gran Turismo. Американская версия игры, впрочем, имеет один весьма досадный промах. Издательство THQ, в целях удешевления продукта и, соответственно, собственного максимального обогащения, изъяла из картриджа батарейку с автоматическим сохранением вашего прогресса в игре и вместо этого предложило игрокам систему паролей. Без возможности сохранения GT Advance, конечно же, теряет серьезную долю своего шарма, поэтому я бы порекомендовал лучше купить японскую версию. Не без иероглифов, конечно, но зато и с полноценным save'ом.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Разработчик: Vicarious Visions
Издатель: Activision
Количество игроков: 1

36
средний балл
9,0

Пожалуй, такое случилось впервые в истории. Главную игру на платформе от Nintendo выпустила... вовсе не Nintendo. Сенсационный сериал Tony Hawk, ставший одним из самых ценных и продаваемых «брандов» за последние годы, перенесен на GameBoy Advance с аккуратностью и тщательностью, присущей разве что самому Shigeru Miyamoto. Команда Vicarious Visions (в которой, как мы недавно узнали, трудятся, помимо прочих, и российские программисты) умудрилась произвести на свет версию THPS, которая практически ничем не отличается от своих «больших» консольных собратьев. Более того, если на PlayStation, Dreamcast и PC игры серии Tony Hawk никогда не считались технологическим чудом, то на GBA разработчикам удалось достичь невиданной для платформы детализации, качества анимации и сочетания двухмерной и трехмерной графики. А главное — им удалось без потерь перенести великолепный, захватывающий игровой процесс. В THPS2 для GBA вы найдете 6 лучших уровней из оригинальной игры, перенесенных практически идеально в портативную версию. Вы сможете исполнить все без исключения трюки оригинальной версии. Единственной маленькой загвоздкой является капельку изменившееся управление, к которому на GBA надо привыкать. Впрочем, этот процесс редко занимает более 15-20 минут. И после этого впереди настоящая магия. THPS2 великолепен как графически, так и с точки зрения игрового процесса. Портативный Tony Hawk наверняка для многих станет главной причиной приобретения GBA. Must buy.



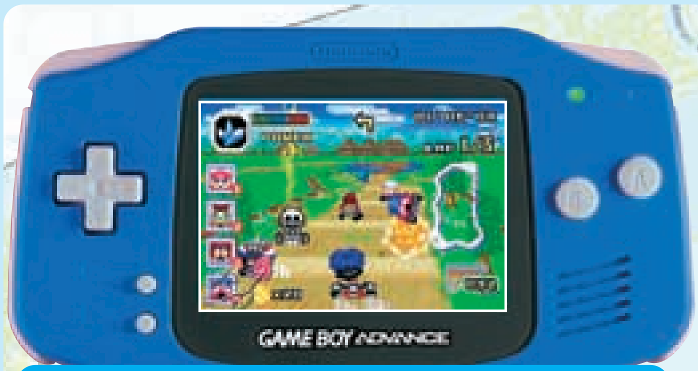


F-Zero: Maximum Velocity

Разработчик: ND Cube
Издатель: Nintendo
Количество игроков: 1–4

30 средний балл 7,5

Первый проект компании Nintendo, экспериментировавший с полигонной графикой, никак не мог пройти мимо первой портативной приставки компании, способной (пусть и весьма ограниченно) демонстрировать свои трехмерные возможности. Как и в Super Nintendo, в GBA встроены простейшие возможности по текстурированию, вращению и масштабированию спрайтов и прочие приемы, позволяющие показывать на экране псевдотрехмерную картинку. Для SuperNES в 1990 году это было настоящей революцией. Сегодня же, когда надежды многих игроков, связанные с GBA, носят скорее ностальгическую ноту, технологические возможности F-Zero мало кого интересуют. А вот в качестве быстрой, оригинальной и весьма интересной гоночной игры древний шедевр еще вполне конкурентоспособен. Основное достоинство F-Zero в его разнообразии и динамике. Выбор из двадцати различнейших трасс и нескольких десятков футуристических болидов, а главное, огромного количества соперников на трассе делает каждую гонку захватывающей и уникальной. Немножко мешает управление — как и во многих гоночных играх на GBA, здесь имеются проблемы с чувствительностью. Однако в остальном игра вполне удалась. А поскольку это F-Zero Advance представляет собой ровно половину премьерных игр от самой Nintendo, покупка делается почти обязательной.

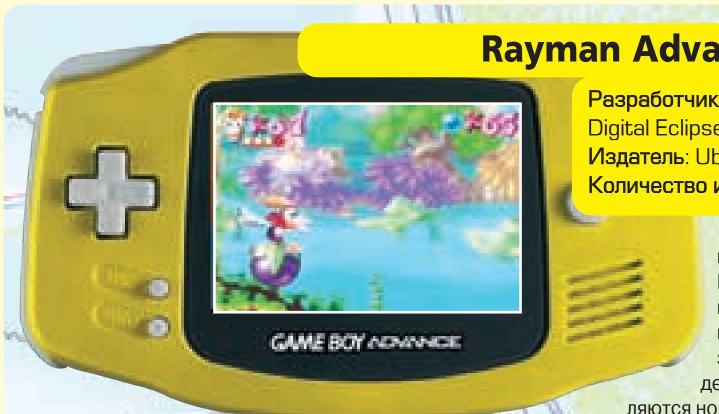


Konami Krazy Racers

Разработчик: KCE Kyoto
Издатель: Konami
Количество игроков: 1–4

28 средний балл 7,0

Замысловатая мультяшная гоночка Wai Wai Racing была анонсирована примерно в одно время с самим GameBoy Advance и всегда была непременным участником всех выставок и конференций, на которых демонстрировалось новое творение Nintendo. Вторичный во всех возможных и невозможных смыслах этого слова продукт является беспардонным клоном одной из самых популярных нинтендовских гонок Mario Kart. Разумеется, вместо Марио, Луиджи и прочих героев Nintendo в Krazy Racers (а именно под этим именем игра выходит в Америке) в данном проекте фигурируют герои Konami'вских игрушек. Куда более известные на своей родине, нежели за пределами Японии, эти герои не вызывают особенных эмоций. Тем не менее, следует признать, что Krazy Racers на деле не так уж и уступает Mario Kart Advance, с которым ему часто приходилось делить выставочное пространство. А учитывая тот факт, что сам «великий и ужасный» МКА не появится по крайней мере до конца июля, у Krazy Racers есть все шансы до тех пор радовать игроков бесшабашным мультиплеерным картингом. В режиме для двух игроков Krazy Racers почти идеален, а вот если подключить к делу сразу четыре GBA, то игра начинает отчаянно тормозить и подглючивать. Так что если вы хотите кататься вчетвером, лучше подождать настоящий Mario Kart. В общем, это я советую сделать и во всех остальных случаях, разве что если совсем не терпится.

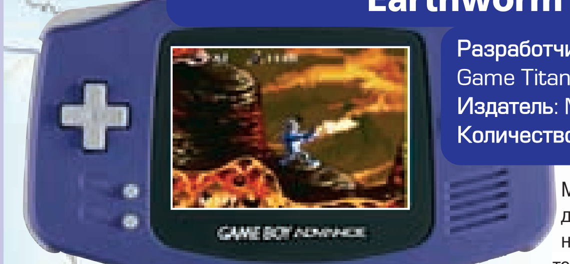


Rayman Advance

Разработчик: Digital Eclipse
Издатель: UbiSoft
Количество игроков: 1

33 средний балл 8,3

Rayman Advance — бесспорно, одна из самых красивых игр на GBA. Более того, даже из состязания с Super Mario Advance Rayman, по нашему мнению, выходит однозначным победителем. В подобный исход такого противостояния, вообще говоря, мало кто бы поверил. И тем не менее. Mario Advance — почти что прямой порт отличной игры более чем десятилетней давности (а точнее, аж 1987 года) с древней NES. Rayman — чрезвычайно талантливый порт популярной игры пятилетней давности, но на PlayStation. Как и оригинал, Rayman Advance поначалу может показаться чрезвычайно красивым, но скучноватым платформером. Однако по мере прохождения его шестидесяти уровней вы наверняка измените первоначальное мнение об игре. В отличие от безумно сложной PlayStation-версии, Rayman Advance несколько попроще (отдельное спасибо разработчикам!) и еще разнообразней. У главного героя появляются новые способности, а вместе с ними и новые противники. Графически игра невероятно хороша. В ней есть все, что можно только желать от идеального 2D-платформера, — несколько слоев анимированного заднего плана, отличная анимация спрайтов персонажей, яркие и разнообразные миры. Немножко настораживает легкий блюр, однако он добавлен в игру скорее из соображений достижения пущей сюрреалистичности картины, нежели из-за технических проблем.



Earthworm Jim

Разработчик: Game Titan
Издатель: Majesco
Количество игроков: 1

25 средний балл 6,3

Знаменитый герой, сделавший студию Shiny известной, а ее директора Дэйва Перри — суперзвездой игровой индустрии, готов вновь тряхнуть стариной на GameBoy Advance. За выход абсолютно идентичного, за вычетом нескольких графических деталей, порта первого оригинального Earthworm Jim с Super Nintendo ответственны доселе неизвестная команда разработчиков Game Titan и издательство Majesco. Порт получился аккуратным, с солидной графикой и анимацией, отличными музыкальными эффектами и точно скопированными из оригинала уровнями. К сожалению, Majesco поскупилась на память с батарейкой, позволяющую сохранять ваш прогресс в игре. Так что при каждом включении GBA начинать играть вам придется заново. Кодов, позволяющих сразу загрузить определенный уровень, также не предусмотрено. Будем надеяться, что в Earthworm Jim 2 (который как игра намного интереснее первого «червяка») все эти ошибки будут исправлены.



ChuChu Rocket

Разработчик: Sonic Team
Издатель: Sega
Количество игроков: 1–4

34
средний балл
8,5

Еще одно произведение из категории must buy, Sonic Team'овский гениальный проект ChuChu Rocket, прижился на GBA так, будто был изначально создан для этой платформы. Суть игры знают, наверное, уже все. Четыре игрока, действующие на поле, должны собрать к себе в ракету максимальное число бегающих хаотично (по правилу «прямо до первого препятствия, у препятствия — направо») мышек и не пустить в нее кошек, попутно попытавшись загнать рыжих бестий в ракету конкурента. Все это делается при помощи трех стрелок-направлений, которые вы можете поставить в любой квадрат поля и которые действуют как на мышей, так и на котов. Версия на GBA, конечно же, не может похвастаться полигонной графикой, но она, по большому счету, и не нужна. Но зато в новую версию включено более двух с половиной тысяч новых головоломок (в оригинале на Dreamcast их было всего около двухсот). Однако вся гениальность ChuChu Rocket кроется в многопользовательском режиме, которого, разумеется, не лишена и GBA-версия. Играть можно вчетвером, используя всего один игровой картридж. Если вы по какой-то причине пропустили Dreamcast-версию, обязательно обзаведитесь игрой на GBA. А если уже являетесь фанатом безумного ChuChu Rocket, то мои советы вообще вам ни к чему — вы и сами знаете, что нужно делать.



Pinobee: Wings of Adventure

Разработчик: Artoon
Издатель: Hudson
Количество игроков: 1

28
средний балл
7,0

Также один из «ранних» проектов на GBA — Hudson'овский Pinobee дебютировал еще в прошлом году на Spaceworld, где игра была достаточно тепло принята японской публикой. Повествующий о приключениях веселой пчелки Pinobee представляет собой довольно-таки оригинальный платформер с чрезвычайно усиленным элементом, связанным с полетами. В этой игре вы можете не только перепрыгивать с платформы на платформу, но и совершенно спокойно летать в воздухе. Поэтому и игровой процесс носит все больше не характер пробежки уровней, а исследования их. Очень симпатичная графика уступает, конечно Rayman, Tony Hawk и прочим «технологическим мэтрам», однако речь идет, конечно же, не об уровне Mario Advance. Общение с игрой, впрочем, показало, что по прохождении нескольких уровней Pinobee склоняется к самоповторению, и играть становится несколько скучновато.

Namco Museum



Разработчик: Namco
Издатель: Namco
Количество игроков: 1

24
средний балл 6,0

Компания Namco имеет славную и богатую аркадную историю. Еще на заре восьмидесятых годов в залах игровых автоматов, да и на тогдашних игровых приставках громыхали имена Dig Dug, Pole Position, Galaga, ну и, конечно же, Pac Man (который, кстати, в проекте назывался Puck Man, однако американский офис Namco вовремя намекнул, что первое слово слишком созвучно с известным ругательным выражением). Те времена прошли, а вот гордость Namco за былые шедевры осталась. Вот и выходят бесконечной вереницей издания старых суперхитов. Сначала на PlayStation, а вот теперь и на новой «system of choice» от Nintendo. В первое (и разумеется, не последнее) издание Namco Museum на GBA вошли четыре старых хита, как раз те самые, что были перечислены в самом начале заметки, — все идеально перенесенные с игровых автоматов. Благо, дело это несложное, и GBA легко справляется с нехитрыми спрайтиками старых аркад. Коллекция получилась «на любителя», совсем уж замученного ностальгическими приступами. Учитывая, что Namco собирается продавать эту «коллекцию» по цене стандартных игр на GBA, думается, что большого энтузиазма в покупательских массах эта инициатива не вызовет.

Super Mario Advance

Разработчик: Nintendo
Издатель: Nintendo
Количество игроков: 1–4

29
средний балл 7,3



Конечно же, все бы мы предпочли заполучить на премьеру GBA не какой-то там древний порт еще более древней игры с NES, а совершенно новое приключение с участием Марио. Или, как минимум, порт Super Mario World с Super Nintendo. Однако судьба в лице руководства Nintendo распорядилась иначе, и в результате для «разогрева» выпустила эдакую своеобразную коллекцию, включающую в себя порядком переделанную версию Super Mario Bros. 2 и специально адаптированный для мультиплеера на GBA оригинальный Super Mario Bros. Графически обе игры подверглись лишь легким косметическим изменениям и, вообще говоря, с некоторыми ограничениями могли бы быть сделаны и для GameBoy Color. Если вам нужна игра, демонстрирующая способности GBA в полном объеме, то лучше купить Tony Hawk или Rayman. Что же касается игрового процесса, то с ним, разумеется, у Mario и Ко все в полнейшем порядке. Долгие часы непрекращающегося веселья гарантированы.

Карманная аптечка

Столь крупный и серьезный launch, как у GameBoy Advance, конечно же, не мог не сподвигнуть многочисленных производителей аксессуаров для игровых приставок на создание огромного количества полезных (и не вполне) приспособлений, предназначенных для того, чтобы проведенное вами с GBA время было максимально приятным.



Главной проблемой платформы, по единодушному мнению всех критиков, является ее экран, слишком темный и контрастный для регулярных «полевых условий». Будь Nintendo чуть менее жадной, она бы встроила в этот экран автоматическую подсветку (как у ноутбуков или, что ближе к теме, у мобильных компьютеров iPAQ или Cassiopeia). Однако в этом случае GBA стал бы кушать больше энергии. Так что данная отрасль была полностью отдана на откуп производителям аксессуаров, которые не замедлили представить свои решения проблемы. Официально лицензированный и одобренный Nintendo примерно 30-35-долларовый Light Boy Advance подходит к решению проблемы радикально — на GBA надевается дополнительный пластиковый корпус, в который встроена прозрачная линза, подсвеченная изнутри и таким образом защищающая и освещающая экран GBA одновременно. Свет яркий, все видно, однако устройство серьезно добавляет габаритов приставке, да и срок жизни батарей уменьшается примерно вдвое. Второе решение попроще и подешевле — многочисленные производители (Interact, Nyko и другие) предлагают нам примерно по 7-10 долларов маленькие фонарики на жесткой проволоке, которые подключаются к GBA и, питаясь от его батарей, светят на экран направленным световым потоком. Работает тоже неплохо, хотя, конечно, и не настолько удачно, как LightBoy. Вторым же важным дополнением к GameBoy Advance является, разумеется, средство подключения нескольких GBA друг к другу. В отличие от GameBoy Color, инфракрасного порта в GBA нет (Nintendo, видимо, признала эксперимент по его внедрению не слишком удачным), поэтому для многопользовательской игры придется пользоваться одним из предложенных производителями link-кабелей. Официальный Nintendo'вский соединяет лишь два GBA, для подключения дополнительных приставок нужно подключить еще один кабель к разветвителю, который поставляется к каждому из них. Гораздо проще решение известной фирмы Pelican — один кабель сразу на четыре GBA. Просто, дешево и сердито. Цена на официальный link-кабель составляет около 15-20 долларов. Соответственно, остальные производители будут продавать свои варианты несколько дешевле.





«Три Королевства» — это широко известная и всеми читаемая китайская эпическая поэма о борьбе между тремя граничащими вселенными.

«Три Королевства» — это сочетание RTS и RPG с добавлением научной фантастики и средневековой фэнтази.

Пройдя через пространственные ворота, вам предстоит вести войну против армий Древнего Китая, средневекового магического королевства и футуристического механизированного мира.

Каждая вселенная будет заполнена мифическими существами, такими, например, как летающий Кирин и огнедышащие драконы.

Вы столкнетесь лицом к лицу с перевоплощениями киборгов, а так же с обезьянами Шаолинь.

Ваша задача: изучить технологию военного искусства, освоить науку магии и завоевать три королевства.

Три Королевства II



Судьба легендарной территории «Трёх Королевств» в ваших руках

- *R*TS с элементами RPG
- *Т*ри разнообразных мира с более 50 видами юнитов
- *И*стория развивается вокруг 12 основных героев
- *П*оддержка игры по сети через модем, LAN и Internet
- *Р*едактор карт и миссий
- *П*оддержка 3D звуковых карт A3D, EAX и Dolby Surround Sound

Системные требования:
Windows 95/98; Pentium Celeron 300; 64 Mb RAM; 8x CD-ROM; звуковая карта, совместимая с DirectX 6.1; видеокарта, совместимая с DirectX 6.1; 150MB свободного места

Руссобит-М
ПРОЕКТ–МУЛЬТИМЕДИА

DSg
DS Game, Inc.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;** e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru;** телефон технической поддержки: **212-27-90**;
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;** заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47**г.**

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А



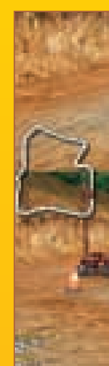
Алексей Усачев

OFFROAD REDNECK RACING

«Америка наступает...» Точнее, правильнее будет сказать, что «деревенщина наступает». В общем, одно и то же. Разница от этого меняется вообще с минимальным уклоном в ту или иную сторону.



Сильные ураганы, сверкающие сквозь тучи и бьющие в землю молнии, проливные дожди, меняющие направление и бьющие в вашу машину...



По сути, что еще надо для того, чтобы малопримечательное творение обрело новую жизнь и привлекло новых почитателей (читай: покупателей)? Правильно. Всего-то ничего — дополнить его какой-нибудь изюминкой, причем желательно, чтобы эта изюминка была у всех на слуху и висела на каждой вывеске. В результате должно получиться нечто интригующее и толкающее видавших виды игроманов раскошелиться. Вот и получаются гибриды, способные претендовать не больше чем на плевок в сторону, откуда этот гибрид появился. Если вы еще не догадались, к чему я клоню, — поясняю: Rage Software решила не останавливаться на достигнутом, а именно на игре Offroad, и подбавить красок в эту, мягко говоря, не очень оригинальную картину. В итоге всему миру удалось лицезреть некий тандем, катящийся с горы, причем с большой скоростью, под названием **Offroad Redneck Racing**. Ну, естественно, не без помощи такой небезызвестной компании, как Interplay, фигурирующей в данном случае в качестве издателя. Честно говоря, я не знаю, чем руководствовались разработчики, делая такое чудо; давайте просто взглянем на это творение с профессиональной точки зрения...

Итак, **Offroad Redneck Racing**. Само название говорит о том, что это внедорожные гонки. Однако причем тут красноше-е-е пьяное фермерское создание из игры Redneck Rampage? Вот как раз при том, о чем я говорил в начале этой статьи. Берется Offroad, берется Rampage, получается не то и не другое. Не удивляйтесь. В Offroad столько же Redneck'а сколько Offroad'а в Redneck'е. Это, конечно, утрировано, но по сути именно так. Но даже не в этом дело. Главное — идея, и неважно — какая и что за ней стоит. А идея — это внедорожники. Кстати, этот вид гонок приобретает все большую и большую аудиторию.

Несмотря на то, что **O.R.R** (**Offroad Redneck Racing**) находится немного вне привычной среды, тем не менее, продукт Rage является прямой гоночной игрой, которая имеет все (ну, или почти все) стандартные формы данного жанра, которые вы бы от нее ожидали. Чемпионат гонщиков позволяет вам участвовать в серии различных гонок с возможностью повышения своего статуса и открытия новых машин и треков, если вы действуете достаточно успешно. Существует также возможность вызова на состязание, при котором вы можете соревноваться с указанным количеством компьютерных оппонентов на любых из открытых треков или дорожек или играть с реальным оппонентом на разделенном экране (Split screen). Для тех горячих перцев, коих не интересует возможность игры с реальными

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Racing **Издатель:** Interplay **Разработчик:** Rage Software **Онлайн:** www.interplay.com **Требования к компьютеру:** P'II 300, 64MB RAM, 650, 3D accelerator **Дата выхода:** август 2000 года

Алексей Усачев	6	Эта гонка не имеет практически ничего общего с Redneck Rampage. Впрочем, проблема, увы, не только в этом.
Сергей Амирджанов	5	Опыт подсказывает обходить стороной игры от Rage, если только не ищешь привлекательную картинку вместо интересного игрового процесса.
Дмитрий Эстрин	5	Образец того, как нельзя делать гонки. Эта игра вобрала в себя практически все недостатки, свойственные этомужанру.
Максим Заяц	7	Перефразируя одну из оценок: "Если вы устали от глубокого смысла и просто хотите поиграть во что-то красивое, обратитесь к Rage".

rating

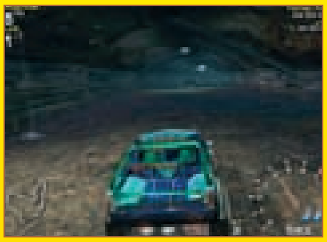
23

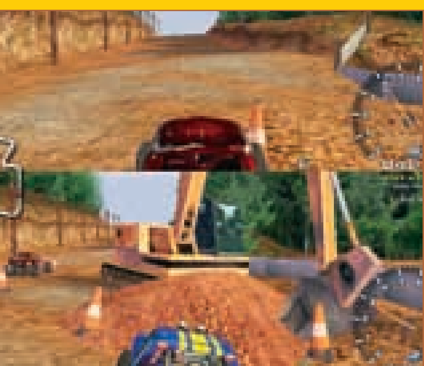
средний балл **5,7**

оппонентами на разделенном экране (читай: кому нравятся тупые боты), в ORR также существует возможность сетевой игры как по Интернету, так и по LAN'у, но, скажу сразу, что в сетевой игре нет встроенного поисковика оппонента, что, естественно, затрудняет его поиск. Хотя это-то уж не так страшно.

Большую часть времени вы, судя по всему, проведете за чемпионатными гонками, так как они предоставляют вам большую часть возможностей **Offroad Redneck Racing'а**.

С другой стороны, большинство недостатков, присущих **ORR**, проявляется как раз в этом режиме. Наиболее явные из них заключаются в склонности компьютера к обману в случае, когда вы находитесь во главе гонки. Нет, это не смешно. Как только вы явно лидируете, компьютер в прямом смыс-





ле этого слова начинает читить, причем не по-детски. В повороты наши оппоненты влетают аки орлы со скоростью 100 миль в час, не задев при этом даже травинки на обочине. Слабо? Вот доверяй после этого Rage'евцам. Сам факт того, что у вашей первоначальной машины (если ее так можно назвать) становится меньше мощности, усугубляет проблему еще больше. Когда ваш компьютерный противник опережает вас, действительно нужна только удача для того чтобы возвратить лидерство в гонке. Время от времени компьютерные гонщики (читай: дуболомы) совершают ошибки (но достаточно редко). Читерный компьютер очень быстро исправляет совершенные ошибки.

Ведение безупречной гонки также необходимо и для того, чтобы догнать лидирующую группу машин, и для того, чтобы преследовать ее в чемпионатном стиле, но такая трудная задача осложняется еще и тем, что в данной игре очень непоследовательная система определения аварийных ситуаций. На некоторых из треков существуют мелкие предметы, выступающие из стенок и барьеров и, в частности, на крутых поворотах, но даже и тогда, когда все выглядит так, что вы уже чисто прошли отрезок трассы, ваша машина каким-то необъяснимым способом может неожиданно задеть некий предмет, разрушив ваши шансы на выигрыш гонок. Абыдна, да?

Конечно, можно благополучно обойти эти объекты путем резкого торможения, но вам нет необходимости делать это, так как выяснится, что здесь вроде бы достаточно места для того чтобы проходить такие повороты и на максимальной скорости. По крайней мере, когда вы хотя бы немного ознакомитесь с каждым из треков, столкновение с этими объектами не будет казаться вам так уж и опасным. Несмотря на все эти проблемы, дизайн треков в **ORR** в общих чертах вполне хорош. Существует достаточно большое количество мест для сокращения трассы (езды напрямик), а также сюрпризов, которые делают эти треки развлекательными даже после того, как вы проделаете не один круг по трассе.

Визуально **ORR** на удивление хорошая игрушка, пожалуй, одна из наилучших игрушек типа внедорожных гонок, существующих на сегодня. Сильные ураганы, сверкающие сквозь тучи и бьющие в землю молнии, проливные дожди, меняющие направление и бьющие в вашу машину... В большинстве машин видны маленькие полигонные фигурки водителей, видно, как они переключают скорости, а на некоторых моделях машин различаются даже амортизаторы у колес. Качество текстур очень высокое. Оно придает окружающей среде очень натуральный вид. К сожалению, FPS в игре может быть несколько нестабильным на некоторых треках, в особенности в ситуациях с дополнительными визуальными деталями, такими как отражения в лужах на дороге, например. И хотя эти проблемы могут вызывать некоторое разочарование только в самом начале, постепенно они исчезают по мере того, как вы узнаете треки и поведение компьютерных машин.

Впрочем, как бы хорошо и замечательно не выглядел Offroad Redneck Racing, все равно достаточно сложно рекомендовать ее широкому кругу почитателей жанра. Играть неинтересно. И такую ситуацию не исправит ни один патч. Читующий компьютер, недоработанная физическая модель — этого вполне достаточно, чтобы вынести итоговый приговор игре. Итак: для фанатов only.

Дмитрий Эстрин

HALF-LIFE: BLUE SHIFT



По разным источникам, прохождение Half-Life: Blue Shift занимает от четырех до шести часов времени. По-моему, еще меньше. Это, собственно, основное свойство творения Gearbox Studios, на основе которого игру можно оценить наиболее объективно. В остальном Blue Shift мало чем отличается от того же Opposing Force. Практически все то же самое, за исключением нескольких второстепенных деталей. В общем, довольно интересно, только мало и вторично.

В оригинальном Half-Life мы уже были не в меру крутым лаборантом, возможность ощутить себя в шкуре еще более крутого спецназовца мы получили в Opposing Force, на этот раз нам предлагают стать простым охранником комплекса Black Mesa. Достоинства и недостатки очередного перевоплощения обсуждать не будем, не в них суть. В конце концов, как выглядят охранники, а также их трупы, вы уже очень хорошо должны знать — наверняка не в первый раз в Black Mesa. И, конечно же, вы должны знать, с чего начинается день любого работника в научном комплексе с печальной судьбой. С малооригинальной прогулки в вагончике, в процессе которой каждый работник узнает, как его зовут, что такое Black Mesa и как там себя нужно вести. Ностальгические слезы на моих глазах почему-то не выступили. Может, все дело в цинизме, не знаю...

Если в случае с Гордоном Фрименом ничто в начале игры не предвещало несчастья, то Барни Калхун (так зовут нашего охранника), очевидно, по жизни патологический неудачник. Даже в офис к себе пройти не может — дверь не открывается. Видели в оригинальном Half-Life охранника, который колотил в закрытую дверь кулаком? Есть мнение, что этим охранником был Барни Калхун. Кстати, в процессе прохождения **Blue Shift** Гордона Фримена вам предстоит увидеть, как минимум, два раза — в самом начале, когда он катится в своем вагончике на место службы, и в самом конце, когда его бесчувственное тело волокут два дюжих спецназовца. Зато наблюдать следы деятельности безответственного лаборанта предстоит повсеместно: разрушенные стены, покосившиеся двери, болтающиеся высоковольтные кабели, кошмарные гады и трупы, трупы, трупы...

Завязка **Blue Shift** в лучших традициях Half-Life. Начальство посылает Барни разобраться с двумя учеными, которые застряли в лифте. Разобраться — в смысле привести в движение лифт, который не хочет никуда ехать. И как раз в тот момент, когда лифт с двумя брюзжащими учеными и неудачливым охранником трогается, наконец, с места, Гордон Фримен... Вы сами знаете, что сделал Гордон Фримен. В итоге все традиционно взрывается, вырубается электричество, и лифт с безумными воплями радостно несется вниз. По нелепому стечению обстоятельств Барни остается в живых и имеет возможность обнаружить себя в обществе двух свежеиспеченных трупов. Что делать дальше? К счастью, простой охранник не обременен муками совести, ему не нужно спасать мир и разбираться в причинах катастрофы, ему нужно всего лишь покинуть изуродованный научный комплекс Black Mesa. При этом, как я уже говорил, деятельность Барни Калхуна не многим будет отличаться от деятельности Гордона Фримена.

Итак, бегаем, прыгаем, стреляем, изредка двигаем ящики, нажимаем на кнопки и рычаги. Все понятно, просто и знакомо. Пожалуй, даже проще и понятнее, чем Opposing Force, хотя я могу и ошибаться. Монстр? Стреляем. Кнопка? Нажимаем. И так далее... Возникающие нестандартные ситуации разрешаются, в принципе, очень



Как выглядят охранники, а также их трупы, вы уже очень хорошо должны знать — наверняка не в первый раз в Black Mesa.

rating

Дмитрий Эстрин	7	3 часа удовольствия с небольшим? Это грустно и смешно одновременно. На полноценный expansion Blue Shift не тянет.
Сергей Амирджанов	7	Интересный, захватывающий, но разочаровывающе короткий expansion pack к старому шедевру. В качестве добавления к отмененной, увы, Dreamcast-версии Half-Life Blue Shift весьма хорош.
Борис Романов	6	Ну сколько можно мучить Half-Life? Уже давно было пора выпустить продолжение, а не очередной, только теперь короткий exp. pack.
Максим Заяц	8	Если expansion pack к старинной игре кажется почти шедевром, значит жанр в глубоком застое. Банально, но факт.

28
средний балл
7,0



легко. Некоторые головоломки, пожалуй, очень оригинальны. Действительно, в **Blue Shift** встречаются любопытные ситуации. Ну вот, например, такая задача. Необходимо перебраться через бассейн, заполненный ядовитой жидкостью. В бассейне плавают бочки, но, перепрыгивая по ним, добраться до противоположного «берега» нереально — плавают они слишком далеко друг от друга. Что делать? Сначала открываем заслонку и осушаем бассейн. Потом опускаемся на дно и расставляем бочки «вручную». Потом снова заполняем бассейн и добираемся до точки назначения в целости и сохранности. Может, на словах процесс может показаться тупым до чрезвычайности, но на деле все достаточно интересно.

Встречаются более простые ситуации. Например, надо освободить стратегически важного для прохождения NPC, который спрятался в вагоне. Судя по всему, пока он там прятался, пришли грузчики, положили рядом с вагонной дверью цистерны и ушли. Теперь, значит, сидит глупый ученый в заточении, стучит ногами по стенам и истошно кричит. Барни до профессионального грузчика далеко, сдвинуть цистерны ему не удается. Взорвать тоже. Тогда метким выстрелом вышибаются подпорки, цистерны скатываются куда-то вниз, а мы получаем возможность пообщаться со стратегически важным ученым. В целом довольно просто, но при этом все-таки прохождение разнообразит. Плюс разные кинематографические детали, вроде охранника, которого разрывают на кусочки два монстра, и ученого, которого кушает их приятель.

Несмотря на то, что простому охраннику, наверное, далеко до продвинутого лаборанта Black Mesa в интеллектуальном плане, ему также придется принять участие в эксперименте по телепортации. Дело в том, что одному из ученых пришла в голову остроумная мысль выбраться из комплекса с помощью телепортатора. Разумеется, для этого придется запустить внутреннюю электростанцию и зарядить батарею, а потом долго бегать из одной точки лаборатории в другую, чтобы пускать энергию, понижать давление и открывать поля телепорта. Прикольно.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D-action Издатель: Sierra Разработчик: Gearbox Studios Онлайн: www.gearboxsoftware.com Требования к компьютеру: Pentium II 233, 32 MB RAM, 400 MB HDD, Win'95/98/2000



В смысле оригинальности, однако, **Blue Shift** приближается к абсолютному нулю. Новые виды монстров или новые виды оружия? Ну да, как же, как же... Монстров и оружия стало еще меньше. Так, я, например, с некоторым удивлением обнаружил отсутствие снайперки. Некоторых самых крутых мутантов также найдено не было. И вообще, Барни в компании с несколькими любителями телепорта смотался из Black Mesa со скоростью необычайной. Понять их можно, но от этого легче не станет: такое ощущение, что дизайнерам уровней просто надоело делать игру, и они решили побыстрее ее закончить. Неправильный подход! Если делать expansion, к тому же далеко не первый, а совсем второй, надо сделать его раза в два больше, раза в три интереснее и раза в четыре насыщеннее, чем оригинальную игру. А жалкое копирование общих очерта-



ний детища Valve Studios — это пошло и безнравственно.

Gearbox, конечно, постаралась исправить положение, положив на диск еще и полную версию Opposing Force и хитрой примочки под названием High Definition Pack (HDP). С Opposing Force все ясно, а вот HDP — штучка, достойная внимания. Эдакий патч, который улучшает полигонные модели персонажей и оружия. Реально улучшает, но все-таки не могу сказать, что это может сильным образом изменить мое отношение к игре.

Главный подвиг Gearbox Studios состоит исключительно в том, что им удалось повторить достижения Valve, а сделать это действительно не просто. Но для игры, которая претендует на известность и народную любовь, — этого мало. В принципе, никаких фантастических наворотов делать и не нужно было, но что-то свое... Какую-то изюминку... Оригинальную деталь... И, разумеется, размер игры. Три часа с небольшим — это просто несерьезно. По крайней мере, платить за это 30 долларов не стоит. Конечно, за традиционным исключением фанатов. Интересно, что же будет дальше...

В оригинальном Half-Life мы уже были не в меру крутым лаборантом, возможность ощутить себя в шкуре еще более крутого спецназовца мы получили в Opposing Force, на этот раз нам предлагают стать простым охранником комплекса Black Mesa.



CRAZY TAXI 2

Что Sega делает отлично, так это сиквелы! Будь то продолжение House of the Dead или Virtua Fighter — в любом случае продолжение отличается от оригинала исключительно в лучшую сторону, полностью сохраняя все достоинства предшественника! Всегда! Crazy Taxi 2 — не исключение!

Как же быстро летит время! Не успели мы и оглянуться, а в магазинах появилось продолжение одной из самых горячо нами любимых игр — Crazy Taxi. Первая часть вышла в феврале прошлого года и стала настоящим суперхитом в мире электронных развлечений! Бешеная скорость, огромный трехмерный город, тысячи машин и пешеходов, убойная музыка Offspring, практически полное отсутствие недостатков — вот лишь небольшой перечень достоинств первой части! После этого многие читатели зададутся вопросом: а что же вообще можно в таком случае улучшить? Ответ банален: ничего! Ну, или практически ничего. Действительно, присмотревшись к игре поближе и попробовав ее в действии, можно сделать вывод — **Crazy Taxi 2** больше похожа на add-on, нежели на полноценный сиквел. Но это, возможно, не недостаток, а, скорее, ее достоинство!





В отличие от Сан-Франциско, в котором нам приходилось работать в первой серии, теперь действие игры переносит нас в огромный американский мегаполис — Нью-Йорк. На смену бесконечным спускам и подъемам по калифорнийским холмам нас ожидают невиданной величины небоскребы и бесконечные пробки на дорогах.

В **Crazy Taxi 2** на наш выбор будут представлены два уровня: Little Apple и Around the Apple (Apple — Нью-Йорк). В первом нам предстоит со-



вершать небольшие, короткие поездки — всего пару кварталов, тогда как во втором случае — зачастую пересекать весь город. На место старых персонажей пришли новые. Их тоже четверо, каждый на своем оригинальном автомобиле (особенно запоминается 78-летний старикашка и Iceman). Но, с моей точки зрения, новые водители лишились своего главного качества — уникального характера. Теперь уже не услышишь из их уст отвязной брани или шутливых реплик. Сначала меня этот факт немного огорчил, но, как оказалось, и во второй части можно встретить оригинальных героев — надо лишь победить в мини-играх Crazy Pyramid! Помимо уже знакомых нам миниигр, добавилась целая куча новых, которые способны изрядно повеселить и заставить понервничать. Кроме того, после серии удачно выполненных минизаданий в качестве приза вы получите карту города! Игра, как и прежде, ведется на время — чем больше удалось за это время заработать денег, тем выше ваша оценка!

Главная же задача всей игры осталась прежней: доставить пассажира туда, куда ему нужно, за максимально короткий отрезок времени. Но если прежде мы могли брать в качестве пассажира всего лишь одного человека, то теперь в машину можно посадить всех четырех! А раз четыре пассажира — то и оплата четырехкрат-

rating

Олег Кафаров	9	Огромные города, сверхвысокая скорость, безграничное удовольствие! Не хватает малого – полноценного multiplayera! Тем не менее, это классный сиквел.
Сергей Амирджанов	8	От того, что в Crazy Taxi 2 вы не найдете практически ничего нового (кроме диких прыжков), игра хуже не становится.
Дмитрий Эстрин	8	Практически ничего не изменив в игровом процессе, разработчики умудрились преподнести нам свежий и динамичный продукт.
Максим Заяц	7	От первой части игры я был в восторге, вторая же на мой взгляд могла быть куда более оригинальной... куда более "второй", простите за каламбур.

32
средний балл
8,0

ная! При этом каждого из пассажиров необходимо доставить в разную часть города. Стоит отметить, что если характер главных героев стал менее ярким, то поведение пассажиров, напротив, стало очень разнообразным. Особенно забавляет то, как четверо пассажиров с яростью обсуждают между собой водителя!

Кроме того, появилась и новая невероятная возможность — совершать прыжки на автомобиле. Как бы странно, с первого взгляда, это ни звучало, на деле эта функция оказалась очень полезной! Теперь геймеру не придется еле-еле протискиваться между автомобилями, чтобы их обогнать, не



Поскольку машин на дороге теперь стало значительно больше, возможность перепрыгивать через пробки кажется полезной.



придется бесконечно стоять на светофорах в ожидании зеленого света, пробки на дорогах просто перестанут быть для вас помехой — все эти невзгоды автомобилиста можно будет «перепрыгнуть», нажав всего лишь одну кнопку (жаль, в жизни так нельзя!)! Возможно, данная функция и не придется по вкусу некоторым из наших читателей, ценящих в играх именно реалистичность происходящего, но раз в названии стоит слово «crazy», то значит и присутствие «crazy jump» не должно никого удивлять!

Кроме того, появилась и новая невероятная возможность — совершать прыжки на автомобиле. Как бы странно, с первого взгляда, это ни звучало, на деле эта функция оказалась очень полезной!

Появилось намного больше возможностей значительно сократить маршрут: теперь можно использовать огромное количество узких переулочков, подземных переходов, которые смогут помочь вам намного быстрее добраться до места назначения. Сами маршруты стали намного более привлекательными и разнообразными — пестрые улицы Нью-Йорка, огромные величественные здания, толпы пешеходов, большое количество достопримечательностей, среди которых Эмпайер Стэйт Билдинг, Бродвей, Башни-близнецы World Trade Center, Hard Rock Caffi и многие другие. Hitmaker удалось удивительно точно воссоздать атмосферу большого города! С другой стороны, все пейзажи стали несколько мрачнее, чем мы привыкли их видеть в первой части.

Несколько сложнее стало ориентироваться на дорогах. И если ветераны, «наездившие» в первой части не одну сотню виртуальных километров, без особых усилий привыкнут к запутанным нью-йоркским кварталам, то новичкам придется изрядно постараться, чтобы полностью изучить и, тем более, ориентироваться в «Big Apple»! Управление практически полностью осталось прежним. К сожалению, физика поведения всех четырех автомобилей мало чем отличается друг от друга: будь то сверхлегкая машина Cinnamona или «танк» Hot-D. Когда же вы полностью освоитесь в Нью-Йорке, можете попробовать сыграть в секретном Expert mode! Для этого во время выбора своего персонажа нажмите одновременно кнопки Start+Y и A. В левом нижнем углу экрана появится соответствующая надпись, а во время самой игры исчезнут направляющая стрелка и счетчик расстояния до места назначения. Лично меня все это ввело в состояние полной паники, поэтому я поспешил эту функцию поскорее отключить!

Визуально **Crazy Taxi 2** тоже практически не изменилась. Все то же изобилие деталей, прекрасное освещение и высокая скорость. Текстуры прекрасно отшлифованы, практически отсутствует какое-либо торможение. Добавилась возможность записать развитие игры для дальнейшего «кинематографического» риплея, чтобы оценить свое виртуозное водительское мастерство! Музыкальное сопровождение состоит из хитов Offspring и Methods of Mayhem, которые никогда не наскучат! Значительно улучшились звуковые спецэффекты, полностью передающие обстановку на дороге.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast **Жанр:** Racing
Издатель: Sega
Разработчик: Hitmaker
Онлайн: www.sega.com
Дата выхода: май 2001

К сожалению, Hitmaker так и не добавил в сиквел возможность многопользовательского «versus play». Еще больше огорчает тот факт, что Интернет-возможности **Crazy Taxi 2** сводятся лишь к доступу к домашней страничке игры и записи там своего рекорда. Видимо, самоуверенные создатели суперхита решили на этот раз не мучиться и не разрабатывать хитроумный Интернет-плей, ведь и без него их детище разойдется многомиллионным тиражом (и в этом они правы!). Главным недостатком второй части я бы назвал отсутствие чего-либо нового как в плане графики, так и в геймплее. Все опции и интерфейс вообще были просто «скопированы» с первой части!

В целом **Crazy Taxi 2** мало чем отличается от первой серии. Все тот же геймплей, те же задания. Игра, безусловно, придется по вкусу всем фанатам подобного рода безумия и будет ими встречена на «ура»! На вопрос, что лучше: первая или вторая часть, однозначно ответить, думаю, не смогу. Остается только ждать мегахита Crazy Taxi Next, который выйдет уже на Xbox и в котором будет представлена возможность ночного извоза, а также полноценный мультиплеер. Но, в любом случае, советую всем попробовать Dreamcastовский сиквел в действии — он того стоит!

CONFIDENTIAL MISSION

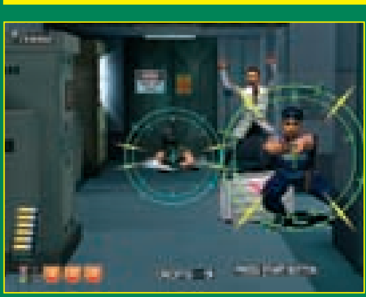
В отличие от большинства нищих «воротил» игрового бизнеса, которые отменяют почти готовые проекты на Dreamcast, Sega с горем пополам все же продолжает поддерживать свою несчастную приставку. Пусть почти все ее игры — это сиквелы хитов недалекого прошлого, главное, что они продолжают издаваться.

Настала очередь и для **Confidential Mission** — новейшей стрелялки со световым пистолетом. В принципе это сиквел, хотя название для многих покажется незнакомым. Дело в том, что **Confidential Mission** — это практически полная копия первого трехмерного интерактивного тира — Virtua Cop — от тогдашней AM 2 (родная студия сеговского бессменного гения Yu Suzuki). Если мне не изменяет память, она даже начинала разрабатываться как VC 3. Однако делала ее уже совсем другая команда. Воскрешать былой хит взялась AM 3, скромно именующая теперь себя «Hitmaker». Кстати, она уже успела отличиться в жанре shooter, склепав весьма успешную, а главное очень популярную в наших аркадах — Jurassic Park: Lost World. В общем, какой никакой, а опыт имеется. Но, видимо, между двумя именитыми разработчиками возникли некие разногласия из-за прав, и в итоге мы получили не Virtua Cop 3, а **Confidential Mission**.

Прямо скажем: игра от этого ничуть не пострадала, поскольку, кроме названия и связанного с ним сюжета, она абсолютно ничем не отличается от своих предшественников. А они являлись настоящими шедеврами для своего времени. Вместо роли крутых копов из спецподразделения нам предлагаются роли не менее крутых агентов из суперсекретной организации CMF (Confidential Mission Force), призванной бороться с захлестнувшими планету терроризмом и прочими беспорядками для поддержания мира во всем мире. Первому игроку достается Howard Gibson [agent code 6] — сеговский вариант Джеймса Бонда — выдержанность и стиль в одном флаконе, заключенные в строгий костюм с бабочкой. Второму игроку придется играть за Jean Clifford [agent code 15], голубоглазую блондинку с фигурой супермодели (на кой черт она поперлась в агенты? :)). На этот раз им противостоит некая террористическая организация (чьи корни явно ведут в Россию), которая установила контроль над спутником-шпионом и угрожает общемировой стабильности.



Ребята из Hitmaker явно черпали вдохновение из сериала Virtua Cop. Так что перед нами почти Virtua Cop 3.





ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast **Жанр:** shooter
Издатель: Sega
Разработчик: Hitmaker
Онлайн: www.hitmaker.co.jp
Дата выхода: май 2001

Да, стрелять преступников уже не модно, а вот мода на отстрел террористов всех мастей никак не проходит. Как уже упоминалось выше, игра практически во всем повторяет Virtua Cop. Но, возможно, многие из вас даже и не слышали про такую игру, поэтому придется рассказать. Единственное, что вам придется делать по ходу игры, — это быстро и точно стрелять. Все остальное происходит абсолютно без вашего вмешательства. Никаких головоломок, никаких прыжков и практически никаких секретов. Игра происходит от первого лица, так что своих героев вы будете видеть только на вставках между игровыми сценами. Конечно, стрелять будете не только вы, многочисленные противники будут только рады нашпиговать вас свинцом. Но, чтобы это происходило не слишком часто, еще в Virtua Cop'е была придумана очень удачная система. Согласно которой вокруг всех опасных противников возникают мишени, меняющие цвет с синего через зеленый и желтый на красный. Соответственно, когда цвет мишени станет красным, вы получите пулю. Просто, понятно, а главное очень наглядно. Правда, не все появляющиеся на экране личности являются вашими врагами, попадаются и мирные граждане (ученые всякие там, секретарши, пассажиры и просто прохожие). Отличить плохих от хороших не составляет труда, вот только появляются они всегда настолько неожиданно или в столь неподходящее время, что частенько попадают под шальную пулю. За такое убийство вы получаете пенальти в виде лишения жизни (обидно, но справедливо). Есть у сеговских шутеров и еще одна отличительная черта (давно перекочевавшая во все хорошие 3D-action). Не помню ее модного названия, но суть следующая — ваши жертвы очень натурально реагируют на попадания. Если попали в руку — выронят оружие, если в ногу — завалятся на бок, и т.д. Мало од-

rating

Михаил Разумкин	8	Великолепная игра для любителей весело провести время в компании друзей, вполне достойная специальной покупки светового пистолета.
Сергей Амирджанов	8	Мастерство и талант не пропьешь, – именно под этим девизом, по всей видимости, работали ребята из Hitmaker над тем, что в результате получилось ...
Дмитрий Эстрин	8	Если кто-то страдает от недостатка стрелялок на Dreamcast, Confidential Mission с легкостью поможет исправить положение.
Максим Заяц	8	Красиво, увлекательно, до предела насыщено адреналином – и непродолжительно, как и все хорошее в этой жизни.

32
средний балл
8,0

ной пули, можно всадить еще парочку, насладившись дерганьем тела (это называется combo shot и награждается призовыми очками). Не хотите быть кровожадным убийцей, есть другой вариант — «Justice shot» — это когда вы попадаете противнику в правую руку, и он становится небоеспособным (еще больший бонус к очкам). Очень жаль, что до таких простых, но очень зрелищных фишек не додумались ваятели Time Crisis: Project Titan, недавно вышедшей на PS one.





Но все это было и в Virtua Cop'ах, однако Hitmaker удалось внести в игровой процесс немного нововведений. Вываливающиеся из поверженных противников бонусы стали разнообразнее, правда, их количество несколько сократилось. Кейсы и дискеты дают вам дополнительные очки, граната заменила взрывающиеся бочки. Появился бронежилет, который нейтрализует одно вражеское попадание. Можно получить дополнительную жизнь, но для этого нужно собрать три жетона с буквами «C», «M», «F». А чтобы вам не сильно надоедала постоянная стрельба, игровой процесс разнообразили периодически возникающими минизаданиями. Банальный пример. Вас поймали в газовую ловушку. Воспользовавшись супернасадкой на пистолет, нужно забить спецсоставом газовые сопла за десять секунд. К сожалению, удачное или, наоборот, неудачное исполнение минизадания не сильно повлияет на сюжетную линию, как было в том же House of the Dead после спасения очередного горожанина от зомби. Вам все равно предложат идти все тем же маршрутом, но с маленькими изменениями, в основном касающимися количества врагов. Хотя встречались и комические ситуации. Так, после удачно проведенной операции по спасению сорвавшейся с крыши поезда Ирины Михаиловой (похищенной террористами и являющейся ведущим программистом спутников-шпионов) агент Gibson проверяет ситуацию в вагоне, свесившись с крыши вниз головой. Все дело в том, что именно в таком перевернутом виде вы будете созерцать мир следующие 20-30 секунд игры. Такого смелого решения я еще не видел ни в одной игре.

Но и это еще не все. Кроме стандартной игры, называемой коротко «Mission», есть и другие режимы. Начнем с Agent Academy. Как понятно из названия, это школа агентов, и здесь вам предложат попрактиковаться во всех основных приемах игры. Таковых имеется всего шесть, но, чтобы завершить все тесты, вам придется изрядно попотеть. А поскольку кроме манекенов там есть и имитации реальных игровых ситуаций, то это является значительным довеском ко всей игре. Не менее интересен и режим Partner, рассчитанный только для двух игроков (но продвинутые геймеры могут развлекаться и в одиночку, стреляя с двух рук одновременно). Цель этого режима выяснить, насколько «партнерская» ваша игра или вы просто играете каждый за себя. Для этого все враги разделены на два цвета. Первый игрок может убивать только красных, а второй — синих. Попадание же в «чужие» цели лишь отбрасывает назад отсчет мишени, что делает врага неопасным и дает время вашему товарищу для меткого выстрела.

Теперь о визуальном исполнении игры. С точки зрения графики игра практически идеальна, ну, по меркам Dreamcast. Тормозов нет совсем. Модели всех игровых персонажей, впрочем как и весь игровой мир, достаточно детализированы, чтобы не вызывать никаких нареканий. Все они отбрасывают нормальные тени, а не простенькие кружки. Эффекты от выстрелов и попаданий вообще потрясающие. Да, никакой крови, рваных ран и оторванных конечностей нет. Зато на стенах и прочих объектах интерьера остаются четкие дымящиеся отметины от пуль. Конечно, есть к чему и придраться. Совершенно нормальна ситуация, когда падающее тело проходит сквозь стену и остается так лежать — половина здесь, а половина там. Ничего бы страшного не случилось, если бы Hitmaker хоть чуть-чуть анимировала лица главных действующих лиц. Нет ничего смешнее крупного плана, на котором агент Gibson говорит, не открывая рта. А про взрывы в игре вообще лучше не вспоминать. Судя по всему, их делали в последнюю очередь и просто скопировали из Virtua Cop для Sega Saturn.

Бичом всех сеговских стрелялок всегда была точность выстрелов световых пистолетов. **Confidential Mission** не стала исключением. На последнем уровне очень много врагов находится на заднем плане, и попасть в них практически невозможно. Причем замена пистолета на джойстик практически не спасает ситуацию. В игре практически исчезло дополнительное оружие и интерактивные (т.е. разбиваемые) предметы заднего плана. Даже в Virtua Cop'е на поле боя можно было подобрать магнум, дробовик или узи. AM 3 же, по непонятным для меня причинам, решила ограничиться лишь введением банального «калашникова» с одним магазином. В игре всего три уровня. Археологический музей, традиционный для подобного рода шутеров поезд и военная база — гнездо террористической организации. Но здесь я прекращаю измываться над игрой и прерываю все негодующие возгласы с вашей стороны. Да, этого мало, но такова традиция всех Virtua Cop'ов. Кроме того, **Confidential Mission** — это игра не для прохождения (для этого служат другие шутеры). После нее нельзя гордо сказать: «Я прошел **Confidential Mission**!!!». Она создана, чтобы получать удовольствие от игрового процесса, от стиля игры и дойти до финала за короткое время. Это как съесть плитку хорошего шоколада.

К чему это я про шоколад? Да к тому, что не так много осталось на Dreamcast стоящих проектов, а **Confidential Mission** относится именно к таким. И как бы нам того не хотелось, приставка медленно, но верно загибается. Sonic Adventure 2, Shenmue 2, PSO ver 2 и все!!! Спешите, шоколада остается все меньше.

НЕКРОНОМИКОН

Вячеслав Назаров

Признайтесь честно, дорогие как две шоколадки «Сникерс» читатели, вы когда-нибудь испытывали чувство страха? Нет, не тогда, когда идете на зачет неподготовленными и даже не тогда, когда подходит к концу последняя банка варенья, а ночной гастроном, как назло, закрылся на учет. Речь идет о всепоглощающем ужасе, когда волосы встают дыбом даже там, где им по жизни положено быть мягкими и пушистыми. Причины такого состояния могут быть самыми различными, например, несколько часов игры в «Некрономикон» — новый проект компании Nival.

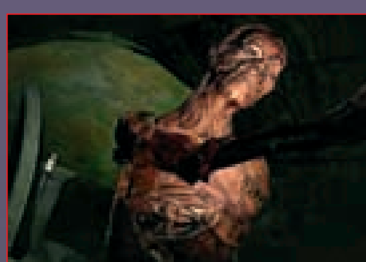
Игра создана по мотивам произведений Х.П.Лавкрафта. Те, кто раз заглядывал в причудливые миры, созданные пером или другим предметом, которым пользовался писатель, навсегда менялись. После возвращения оттуда они становились другими: подозрительно озираясь по сторонам, разглядывали прячущихся в тенях древних кладбищ таинственных чудовищ, некрофилов и бомжей, прислушивались к завываниям призраков и мартовских кротов, пытаясь понять их смысл. И, чувствуется, скоро таких людей станет еще больше. Конечно, благодаря «**Некрономикону**», который создан по мотивам произведений великого писателя. Ведь игра погружает, буквально окунает с головой виртуальных путешественников в атмосферу кошмарного ужаса. Единственное, непонятно, как потом оттуда вынырнуть. Выключение компьютера не помогает. Наоборот, начинаешь замечать, что тебя окружают милые и добрые люди. Постепенно сжимая кольцо...

Подобные кадры уже пытались сжить со света доктора Грегора Филиппуса Хершелла. Согласно легендам и слухам, это был очень загадочный человек, будивший в окружающих непреодолимое чувство ужаса. Видимо, что-то выдавало в нем чернокнижника. То ли странный взгляд, то ли подозрительная походка, а может быть и книга в обложке из черной кожи (видимо, на нее пустили не одного негра). Несмотря на все это, Филиппус чудом избежал расправы во время знаменитой «охоты на ведьм» и укрылся в подземной лаборатории, где в уединении проводил некие химические и алхимические опыты. Его причудливый образ жизни вызывал ненависть у соседей — жителей маленького городка в Провиденсе, на восточном побережье США. Поэтому нет ничего удивительного в том, что обыватели спокойно вздохнули, когда алхимик исчез в одну из апрельских ночей 1771 года, и отправились дальше варить самогон по традиционному рецепту.

Но это лишь начало. События «**Некрономикона**» начинаются спустя полтора века. Архитектор Уильям Стэнтон, в качестве которого игроки и путешествуют по компьютерному миру им. Лавкрафта, узнает, что его друг детства Эдгар, ученый и исследователь, разобрался в завалах на своем чердаке и среди сушеных мышей, ужей и мумии женщины-стоматолога нашел сундучок своего дедушки Хершелла и продолжил ужасные оккультные эксперименты. Разумеется, это не прошло незамеченным. Жизнерадостный Эдгар превратился в мрачное существо, с которым даже не хотелось пить шоколадный коктейль в заведении типа MD. Разумеется, так жить совершенно невозможно. Поэтому игроки вынуждены отправиться на поиски разгадки тайны Эдгара или хотя бы партнера по вечернему коктейлю.

На этом пути Уильяма ждет немало душераздирающих, как сказал бы ослик Иа-Иа, событий. Впрочем, некоторые их участники вполне могут разодрать не только душу, но и костюм главного героя, а заодно и его самого. Но не будем о грустном. Ведь на протяжении четырех уровней игры путешественники находятся в центре самого настоящего триллера, до отказа набитого мистическими событиями, ловушками, древними секретами и головоломками, которые иногда оказываются даже круче самого кубика Рубика!

Итак, в «**Некрономиконе**» игроки смогут исследовать вдоль и поперек городок Стэнтона и его окрестности, выпытать у местных жителей кучу легенд о привидениях и прочих страшных, но симпатичных существах. Впрочем, не нашим измерением единым живет «**Некрономикон**». Поэтому Уильяму Стэнтону приходится побродить во времени и заглянуть в такие места, по сравнению с которыми Московский зоопарк покажется самым настоящим собранием добрых, белых и местами пушистых существ. В итоге, если не умереть от разрыва сердца или мочевого пузыря (поскольку будет страшно идти в кабинет к своему бедному товарищу), то можно даже заглянуть в глаза девочке с острой и длинной косой. А если у нее будет хорошее настроение, то и еще куда-нибудь.



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** квест **Издатель:** 1С **Разработчик:** Wanadoo/Nival Interactive **Онлайн:** www.nival.com/ **Требования к компьютеру:** P166, 32 Mb RAM, 4x CD-ROM, звуковая карта : **Дата выхода:** август 2000 года

Прибавьте ко всему этому мистическому безобразию великолепную графику, простой и удобный интерфейс, и вы получите прекрасную машинку для перемещений в миры Лавкрафта. Если же вам этого мало, то мрачная музыка, навевающая мысли о бренности всего сущего, своими загробными нотами окончательно загонит вас в состояние панического ужаса, выбраться из которого будет совсем непросто. По крайней мере, пока не будет разгадана загадка «Некрономикона». Зато после этого вы наверняка сможете сказать, что знаете, что такое страх. Конечно, если будете в состоянии говорить...

rating

Вячеслав Назаров	7	Очень приличный квест. Любители Лавкрафта будут в восторге. А не любители вполне могут стать таковыми.
Сергей Амирджанов	7	Мрачный и стильный квест с отличной литературной составляющей и удачно переданной атмосферой.
Дмитрий Эстрин	7	Мрачный и сравнительно интересный квест для любителей жанра.
Максим Заяц	8	Бесконечно мрачная и до ужаса правдоподобная атмосфера мира Лавкрафта захватывает новых поклонников - на этот раз посредством весьма увлекательной и стильной игры.

29

средний балл 7,3



ПРОРОК И УБИЙЦА

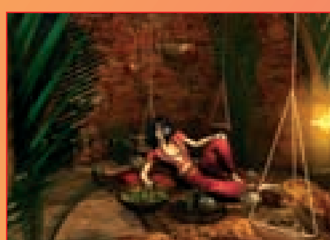
Вячеслав Назаров

Нет пророков в своем отечестве. Да и в чужом, в общем-то, тоже. Все говорили: «Жанр квестов умер, жанр квестов умер!». А вот и не нет! Он и сейчасживее всех живых, как наши святыни: Мавзолей с Лениным и Макдональдсы с гамбургерами. В пользу этого говорит и тот факт, что в последнее время на рынке появляется все больше и больше игр жанра. И что самое удивительное,игр хороших. Например, таких как «Пророк и убийца», в девичествеThe Legend of The Prophet & The Assassin.



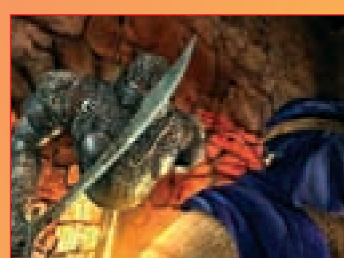
Компания Nival, чувствуется, собралась как следует заняться развитием уровня культуры-мультуры российских игроков. Тут вам и игры по мотивам культового писателя всех чернокнижников, шизофреников и параноиков Лавкрафта, и несколько более спокойные, но не менее интересные проекты. Именно к последним можно отнести игру «**Пророк и убийца**». Автором ее сценария стал Пауло Коэльо, которого называют одним из самых читаемых писателей конца 90-х годов прошлого тысячелетия. Судя по всему, в новом тысячелетии Коэльо хочет превратиться еще и в самого играемого писателя. Пока все предпосылки к этому есть. Ведь сюжет «**Пророка и убийцы**» весьма любопытен.

Жил да был рыцарь-тамплиер Танкред де Нерак. Это был очень добрый человек. Однажды он увидел, как злой серый волк напал на маленького беззащитного ягненка. Тогда рыцарь убил волка и спас ягненка. Потом он увидел, как прожорливый ненасытный ягненок уничтожает красивую изумрудную траву. Он убил ягненка и



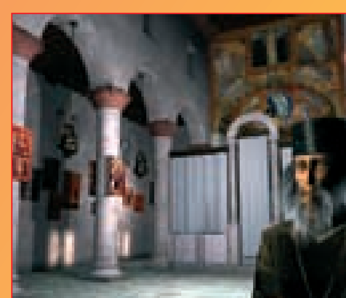
спас траву. Потом он вырвал эту сорную траву за то, что она сосет соки из земли. Потом он был поражен тем, как уродует пейзаж грязная черная земля без травы, и все покрыл брусчаткой. А потом задумался: что бы еще сегодня сделать такого, доброго, хорошего? Однако такие добрые дела нервировали руководство ордена, и де Нерак был вынужден покинуть его. Он превратился в одинокого странника, который странствует с единственным спутником, верным конем Форбосом, хотя имя Барбос подошло бы ему гораздо больше. У бывшего рыцаря не осталось ни врагов, ни друзей. Поэтому ему было очень скучно. Ни одного повода, чтобы совершить доброе дело, и то не находилось. И представьте себе радость де Нерака, когда он узнал о «городе мечты», наполненном добротой, — Джебусе! Конечно, он устремляется к этому населенному пункту, который строит пророк Симон де Лекруа со своими верными последователями. Хотя сегодня наивного рыцаря следовало бы отправить к психиатру. С жалобами на комплекс неполноценности. Врач наверняка успокоил бы посетителя со словами, что никакого комплекса у него нет и он действительно неполноценный, раз верит в такие проекты.

Но так или иначе три года де Нерак искал свою мечту. Но добравшись до Джебуса, он увидел развалины, взывающие к справедливости как картина Верещагина «Апофеоз войны». Оказалось, что пророк оставил доверившихся ему людей и исчез из Джебуса навсегда... Разумеется, не забыв перевести в швейцарские банки и бочки все собранные на строительство средства. Но обиженный рыцарь решил найти изменника и отомстить за такой мощный облом, так сказать, совершить еще одно доброе дело.



В роли бывшего работника меча и креста игрокам придется пробираться сквозь города и пустыни, дворцы правителей и мрачные тюрьмы, лагеря кочевников и лагеря пионеров. Во время путешествий рыцарям с пугающей регулярностью предстоит решать головоломки и устраивать головомойки гадким персонажам. Загадки, кстати, в игре представлены двух типов. Первые из них приходится решать при помощи спинного мозга, отчаянно шевеля своими конечностями. Вторые же требуют вдумчивого подхода и наличия хотя бы зачатков логики. Впрочем, некоторые мои знакомые, игравшие в «Пророка и убийцу», впоследствии утверждали, что прекрасно обходились и без нее.

Выглядят эти восточные приключения очень хорошо. Во многом благодарить за это следует технологию CinVision, примененную в игре. Благодаря ей в «Пророке и убийце» игроки имеют круговой обзор в 360 градусов в каждой из сцен, а с помощью технологий motion capture и lip-synch



все персонажи становятся до безобразия похожими на живых людей.

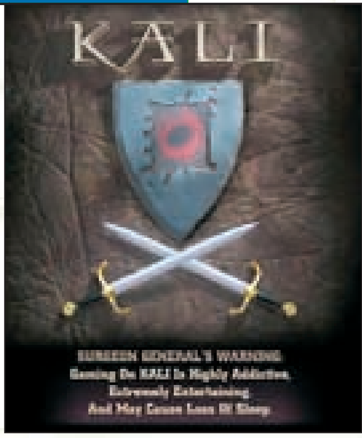
Проект «**Пророк и убийца**» стал прекрасным подтверждением тому, что слухи о смерти квестов оказались несколько преувеличенными. Перед нами оказалась чудесная игра, способная принести всем ценителям прекрасного много радости.

rating

Вячеслав Назаров	7	С помощью игры вполне можно провести несколько часов вдали от этого безумного, безумного, безумного мира.
Сергей Амирджанов	6	Компания Nival, видимо, решила выпускать представителей жанра Adventure для игроков всех вкусов и предпочтений.
Дмитрий Эстрин	7	Интересная тематика, тщательно продуманный сюжет, неплохая реализация - результат налицо.
Борис Романов	7	В общем-то, почти ничего нового. Но вполне интересно - как и большинство переведенных "Нивалом" французских квестов.

27
средний балл
6,7

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*



СЮРПРИЗ. *KALI НА GAMELAND'E!*

Некоммерческий проект «Страны Игр» для всех геймер ов России

Давайте сразу же без всяких «вводных» о главном — сюрпризе, который приготовила для всех геймеров Рунета «Страна Игр» и GameLand online! Пока другие бумажные и сетевые издания поглощены редакционной текучкой у «Страны Игр» полно свежих идей и возможностей, а потому есть что предложить геймеру помимо привычных постеров и компакт дисков. Мы двумя руками за живое общение с нашими читателями и потому открыли для них собственный сервер Kali на Геймлэнде. Без ложной скромности заметим, что это первый сервер Kali в России за организацию которого взялись профессионалы в области игр, а не зеленые новички или любители. А потому есть надежда, что сетевики Рунета обретут наконец-то достойное место для досуга.

Для тех, кто не знаком с **Kali**, поясню чуть подробнее, что это за «штука», остальные же могут следующий абзац пропустить.

Kali (www.kali.net) — это особый вид универсального мультиплейера, представляющего собой систему серверов (их более 600), разбросанных в шестидесяти пяти странах по всему земному шару. На этих серверах обитает около 250 тысяч геймеров. В принципе любой, купивший лицензию у **Kali Inc.**, может получить и запустить свой собственный сервер. Но на самом деле 600 серверов более чем удовлетворяют амбиции и возможности разработчиков и потому сегодня лицензии выдаются далеко не каждому. «**Страна Игр**» такое разрешение получила. Каждый сервер **Kali** — это универсальный ресурс, обеспечивающий своим пользователям помимо игр еще и чат, почту, обмен файлами, раскрутку сайтов и кланов, а также массу технической информации по играм. Список поддерживаемых игр огромен: **StarCraft/ Warcraft 2, Quake 1-3, Unreal/Unreal Tournament, Forsaken, Diablo 1/Hellfire/2, Age of Empires, Jedi Knight, Descent 1/2, Command & Conquer, Duke Nukem 3D, Mechwarrior, Red Alert** и так далее со всеми остановками...



На сайте Геймлэнда Kali отведен отдельный раздел.

Но, как нам кажется, главное даже не в количестве продуктов, а в особой атмосфере, которая формируется на каждом сервере Kali. Надеемся, что и на нашем все будет именно так, ведь там будут встречаться люди с общими интересами, говорящие на одном языке (но и иностранцы могут запросто зайти к нам в гости!) и к тому же в большинстве своем читающие «Страну Игр»! Всем им есть, что сказать друг другу, а также — внимание! — лично и нелицеприятно авторам и редакторам издательства, которые будут регулярно появляться на нашем **Kali-сервере**. Скажем, главному редактору Сергею Амирджанову, мне или главному юмористу Вячеславу Назарову. Или ребятам из команды «**Хакера**». Хотя их-то задевать я бы никому не посоветовал — как бы не отомстили...

> Каждый сервер Kali — это универсальный ресурс, обеспечивающий своим пользователям помимо игр еще и чат, почту, обмен файлами, раскрутку сайтов и кланов, а также массу технической информации по играм...

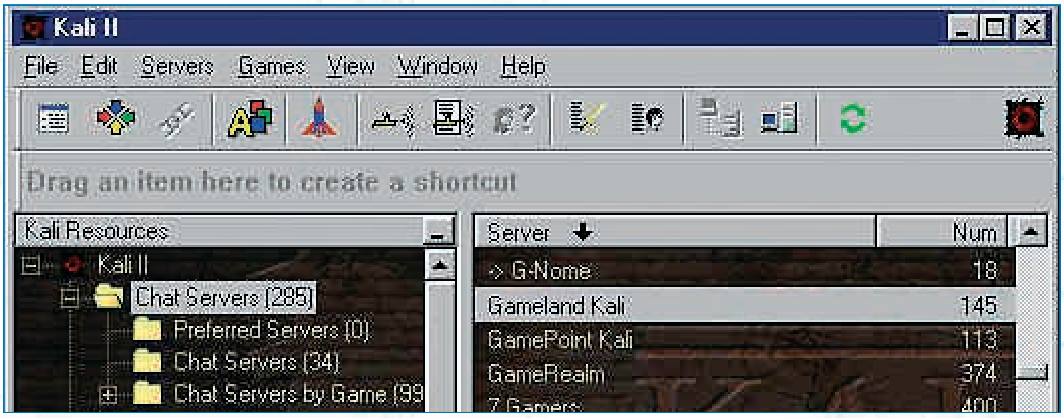
Помимо общения многие, наверное, найдут для себя интересной и возможность лично сразиться с асами из команды «**GameLand Online**»!

Да-да, мы хотели бы сформировать собственную сборную, которая кинет вызов всему Рунету. Для начала пусть это будет «пятерка смелых», так что все желающие составить костяк команды пишите на **dolser@gameland.ru**.

Так же мы планируем проводить регулярные онлайновые турниры с вручением



Kali везде, где люди хотят играть (заметили флаг России?).



Номер нашего сервера 145. Или ищите его по первой букве – «G»!

вполне материальных призов. Кстати, поощрять мы намерены не только победителей, но и тех, кто проводит на нашем сервере больше всего времени — по итогам месяца и особыми призами — по итогам года. Отслеживать это мы станем по логам сервера.

Возможно также, что на **Kali** пройдут сражения команд составленных из членов редколлегий или читателей других игровых ресурсов России. Если, конечно, они не испугаются нашей будущей супер-команды...

О новостях, планируемых событиях, турнирах и мероприятиях вы будете узнавать не только в журнале, но и в особом разделе нового сайта Геймлэнда — **KALI.NET**.

А теперь ответим на естественный вопрос: что нужно для того, чтобы попасть на сервер Kali на Геймлэнде?

Нет ничего проще! Всем желающим прописаться у нас следует срочно установить или



Все найденные игры подключаются к клиенту и теперь их или соответствующие сервера для мультиплеера можно запустить одним кликом мышки!

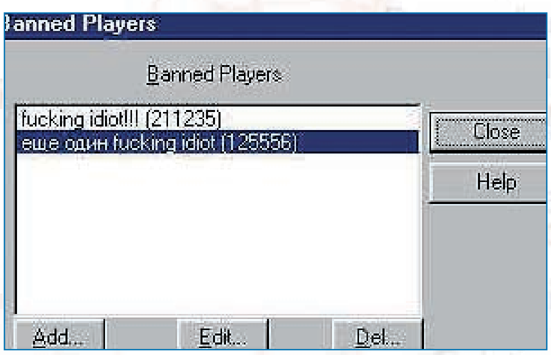
обновить уже имеющиеся у них версии клиента **Kali**. В принципе для чата годится любая версия **Kali** с номером версии старше 1.0, но для совместимости с играми требуется как обычно самый свежий вариант. **Kali** — профессионально сделанная утилита, крайне нетребовательная к ресурсам машины и скорости связи. Версии программы есть не только под **Windows**, но и под **DOS** и **Linux**. По своим возможностям все они практически равнозначны, так что неважно с какой операционной системой вы придете к нам.

Последняя версия **Kali** существует с 5 марта 2001 года и номер ей **2.2a**.

Это, можно сказать, этапный релиз, поскольку наконец-то исправлен баг, не позволяющий пользователю видеть ВСЕ работающие в Интернета сервера по той или иной игре. Что порой очень мешало! Отныне игровых серверов в Кали станет куда больше прежних десяти тысяч!

Из других улучшений — решена проблема с назначением разных звуковых оповещений о появлении в чате определенных пользователей, ускорен запуск игр по **TCP/IP** (чуть ли не на порядок), стал полноценно доступен режим «наблюдателя» и еще ряд мелких улучшений.

Качать клиента по ссылке **http://www.kali.net/files/kali22a.exe** (3 МБ). Для обновления с предыдущих версий есть маленькие патчи, все они в разделе **Software** сайта **Kali** — **http://www.kali.net/js/software/index.html**.

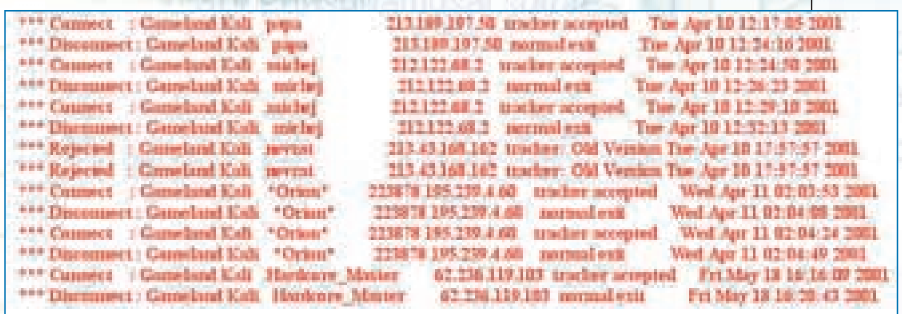


Общение на Kali можно ограничить исключительно любезными собеседниками.

Kali — чрезвычайно простой в освоении продукт. Достаточно скачать клиента, установить и тем или иным способом зарегистрировать его (то есть снять 15 минутный «шароварный» лимит). Легальную регистрацию очень скоро можно будет оформить прямо на сайте Геймлэнда или **e-shop'а** (пока техническая сторона этого дела до конца не отлажена). В любом случае всегда можно зарегистрироваться у разработчиков — по кредитке, банковскому переводу или прислать им чек.

Тот, кто не справится с регистрацией клиента самостоятельно, может обратиться ко мне, постараюсь помочь.

После запуска **Kali** попросит указать псевдоним, под которым вы будете появляться на сервере (его можно впоследствии поменять) и



По таким логам мы будем выбирать и премировать самых активных посетителей нашего сервера.

кое-какую информацию, типа страны обитания, города и прочего. Если вводить лень, то почти все можно пропустить, но если хотите иметь возможность получить от нас подарок, то контактный **e-mail** — укажите обязательно. Затем программа автоматически просканирует диски компьютера в поисках игр, установленных на нем. Найденные игрушки будут подключены к **Kali** и появятся в виде горячих клавиш внизу окна программы. Если какая-то игра не определилась ее можно добавить вручную.

Теперь вы готовы к подключению. Для попадания на Геймлэнд надо найти его в списке чат-серверов (окно **Kali resources**, пункт **Chat Servers**) под номером 145 или по алфавиту на букву **G** (**Gameland Kali**). Кликните два раза мышкой на «**Gameland Kali**» и произойдет автоматическая «стыковка». Все — вы прибыли на место!

Об особенностях работы с **Kali** и тонкой настройке мы более подробно поговорим в следующем номере — тема эта куда как обширна...

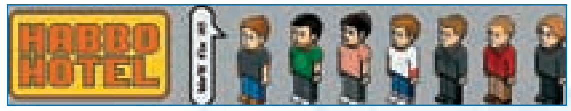
А пока — до встречи! Общий сбор объявляется в 21.00 по Москве с понедельника по пятницу, а в выходные — круглосуточно. И помните — самых «усидчивых» ждут призы.

Минздрав предупреждает: пребывание на Kali сильно затягивает, является чрезвычайно увлекательным и может вести к потере сна...

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Михаил **ХОРПЯКОВ**

HABBO HOTEL



Надеюсь, никто не станет спорить, что чат сегодня практически не развивается — он застыл в некой неопределенной стадии, когда, с одной стороны, появились гипер-многопользовательские системы общения с невероятными трехмерными мирами, а с другой — большинство людей по-прежнему пользуется архаичным текстовым окошком. Конечно, каждому хочется разнообразить нудное набивание фраз на клавиатуре, внести в общение декоративный элемент, но только с минимумом затраченных усилий!

Это заставляет людей искать новые, еще более удобные чат-системы.

Как бы ни был опытен пользователь, но при освоении любой новой программы трудности неизбежны. У новичка их, конечно же, куда больше. Как это ни парадоксально, но больше всего усилий уходит на регистрацию и, прежде всего, установку новомодной чат-системы. Казалось бы, скачал, установил — чего же проще? Но с каждой такой новой программой компьютер засоряется все сильнее и сильнее, и в итоге мы сталкиваемся с необходимостью профилактической переустановки Windows. Процесс этот, мягко говоря, мало увлекательный, и поэтому на смену россыпям отдельных программок приходят универсальные web-интерфейсы — **Flash**, **Java**, **Shokwave**.



В их удобстве трудно усомниться: установив относительно небольшой plugin для броузера, мы сразу получаем доступ к сотням гораздо более мощных в плане интерактивности и медиа-начинки ресурсов, многократно превосходящих обыкновенные **html** странички.

Наглядный пример — оригинальная чат-система **Habbo hotel**, английская разработка с использованием технологии **Shockwave**. Найти отель можно по адресу **http://www.habbo-hotel.com**.

Сразу необходимо сделать оговорку. **Habbo hotel** — это далеко не чат с картинками, а оригинальный виртуальный отель с видом «в три четверти», сотнями живых обитателей, частными апартаментами и, главное, мини-играми! Здесь вы можете общаться с друзьями и заводить новых, посидеть с ними в баре или пабе, сходить в игровой клуб. И поиграть — в досочные и карточные классические игры.

С графической точки зрения все выглядит весьма привлекательно, достаточно посмотреть на скриншоты. Помимо этого, через **Habbo hotel** доступны многие сервисы реального мира — **Instant Messeger**, **e-mail** и даже **SMS**.

Администрация ведет на своем сервере учет постояльцев отеля и, ориентируясь на эти цифры, можно выбрать наиболее населенное или наоборот уединенное помещение в **Habbo hotel**.

Советы новичкам

❶ В самом начале вам предложат зарегистрировать своего личного Хаббу — человечка, который будет олицетворять пользователя в отеле. Для этого в начале необходимо ввести его имя, пароль, пол и т.д. Если у вас есть сотовый телефон, то достаточно ввести его номер в соответствующем поле, чтобы в дальнейшем использовать функцию **SMS** для общения с другими обитателями **Habbo hotel**. Завершающий шаг — определение внешнего вида вашего альтер-эго. Прическа, цвет кожи, одежда и обувь — основные его составляющие, которые, впрочем, можно с легкостью изменить в любой удобный момент.

❷ После регистрации вы попадаете на главную страницу **Habbo Hotel**. Здесь можете воспользоваться навигационной системой и консолью. С помощью навигационной системы осуществляется перемещение по отелю, она же предоставляет информацию о частных апартаментах, общественных местах и общем количестве персонажей, находящихся на данный момент во всем отеле. Консоль — это универсальное устройство для коммуникации внутри **Habbo hotel**, позволяющее посылать и принимать **instant message**, **e-mail** и **SMS**.

❸ Теперь переходим непосредственно к «игровому процессу» чата. После выбора интересующей нас комнаты (для этого разок кликните по ее названию в окне навигационной системы) следует непродолжительный процесс загрузки, и вы попадаете в сам отель. Щелчок левой кнопкой мышки на «плитке» пола — и персонаж перемещается в данную точку. При нажатии правой кнопкой мыши на каком либо объекте происходит взаимодействие с ним (щелчок на персонаже вызовет кнопку «**Dance**» рядом с информационной панелью).

Под конец немного субъективных впечатлений.

Несмотря на посредственную скорость моего соединения (<56kb), лаги практически не проявлялись, за исключением особо насыщенных действием моментов. Да и не в лагах дело, ведь **Habbo Hotel** интересен не просто как чат с картинками, а как пацифистская многопользовательская мини-игра без драк, без магии, но зато с отменным разнообразием, присущим единицам интерактивных графических интернет-проектов.

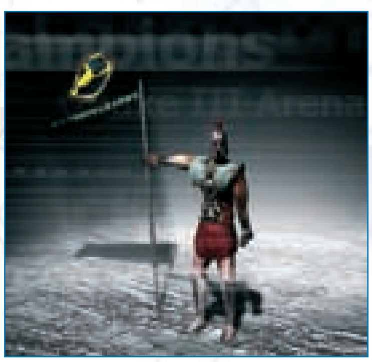
СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

NETWORKLEAGUE: ЗАДЕРЖКА НА СТАРТЕ

В позапрошлом Онлайне мы уговаривали всех сетевиков не пропустить Интернет-турнир по Q3 под эгидой Networkleague. Начаться он должен был еще в начале мая, и в этот номер мы планировали дать первые отчеты о ходе соревнований.

Увы, с сожалением констатируем, что интересных отчетов не будет, хотя абсолютно никто, даже самый не информированный геймер тот турнир не пропустил. По самой банальной и неприятной причине — долгожданный старт первого Всемирного Онлайнового Турнира по **Q3** отложился. Теперь — до конца мая. И если разработчики не подведут, то насколько хороши соревнования **NWL**, наши читатели узнают лишь через номер...



Из-за чего же возникла задержка?

По ряду причин и, слава богу, не из-за отсутствия призового фонда! Деньги есть, не преодолены до конца проблемы с **Networkleague Gaming Engine** — клиентским программным обеспечением, предназначенным для автоматизации участия, сбора данных о результатах матчей и ран-

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Краткая справка о Networkleague

Для тех, кто пропустил или запамятовал наш первый обзор NWL, коротко напомним о важных моментах проекта.
Хотя первый турнир и запланирован по Quake 3, но в дальнейшем наверняка будут изменения. На сайте NWL идет опрос геймеров, и выясняются пристрастия большинства из них. Похоже, что новая Лига скоро поступит также как и элитарная CPL и сменит Q3 на что-то более популярное типа Counter-Strike, Unreal Tournament, Tribes 2 или другие любимые народом игрушки. Выбор именно Q3, а не другой игры, объясняется тем, что во времена зарождения NWL Q3 еще рулил, и все утилиты писались под эту игру. И теперь требуется какое-то время на включения в Лигу тех игр, которые по-настоящему популярны сегодня. Так что анриаловцы и каунтер-страйковцы будьте настороже и не пропустите турниры по вашим играм.
В NWL для минимизации пинга решено разбить всех участников турниров на четыре группы — Western и Eastern US, Northern и Southern Europe. Россия попадает в Северную Европу. Однако это не означает, что россиянин не может сыграть с американцем. Клиент NWL (состоит из специального мода для Q3 и программы на Java) автоматически пропингует доступных соперников и предложит оптимальный вариант по скорости связи, «географии» и даже рейтингу. То есть обеспечит «самую лучшую игру» для данного времени суток, сетевой обстановки и опыта геймера.
Клиент NWL, автоматизирует многие, если не все аспекты сетевых баталий: поиск соперника, проверка на совпадение версий и установленных патчей, запуск серверов, уведомление штаб-квартиры о результатах и даже борьба с читерством (детали последнего не раскрываются).
В общем, NWL организовывает очень интересное и перспективное для сетевых геймеров дело и приглашает принять участие в состязаниях буквально всех и каждого. Этим приглашением стоит воспользоваться, хотя бы и потому, что призы можно выиграть, не выходя из дома!
Пусть даже это и станет награда «самому убиваемому геймеру»...

жирования игроков. Бета-тест ПО никак не завершится, мол, «программа получилась исключительно сложной», хотя и состоит-то клиент всего из двух компонентов: особого мода **Q3** и сервисной программной части на **Java**...

Вторая незадача **NWL** скорее забавного толка и приключилась она с... предполагаемой ареной турнира **NWL** — специально разработанной картой **Quake 3** «**Colos-seum**».

Это и в самом деле настоящая арена, на манер круглых античных ристалищ, практически без укрытий. Колизей, одним словом. Карта была выложена для всеобщего скачивания и опробования уж месяца два тому назад и на нее сразу же пошли негативные отклики.

Геймеры пробовали и морщились — на самых могучих машинах **frame rate** оказывался недопустимо низок (около 30 кадров/с). Разработчики какое-то время отмалчивались, но, наконец, лавина негодующих посланий и откликов убедила ребят из **NWL** — карта никуда не годится.

На сайт был выложен «**Colosseum 2**» — улучшенный вариант ристалища. Но и эта карта продержалась недолго — всего пару дней, ведь чертов **frame rate** если и вырос, то у крохотного меньшинства, обладающего самыми крутыми машинами. Такой вариант никак не устраивал **NWL**, ведь Лига должна была стать самой демократичной среди игровых лиг и охватить предельно широкие массы геймеров. И компьютеров...

Была проведена еще одна переделка арены и вот теперь предлагается — внимание! — «**ColosseumV2**» в версии 2 с улучшенным **frame rate'ом** и новыми ботами (так сказать, гладиаторами). Скачать арену, чтобы потренироваться в преддверии турнира, можно по ссылке **www.networkleague.com/download/colosseumV2.pk3** или просто-напросто разыскать ее на диске к журналу. Оцените творение **NWL** и не скрывайте своего мнения — его, если не лень, нужно послать разработчикам по почте (**update@networkleague.com**, разумеется, по-английски).

Такой вот неудачный старт сложился у очень перспективного сетевого мероприятия.

Тем не менее, записаться в участники грядущего чемпионата **Networkleague** с неплохим призовым фондом в 20000 (двадцать тысяч) долларов можно уже давно, регистрация открыта с 9 апреля. Рекомендую это все-таки сделать, так как помимо удовольствия от онлайновых поединков многие, даже не дошедшие до очного финала в Лондоне геймеры «рискуют» получить награды.

Дело в том, что **NWL** предполагает награждать не только финалистов, так сказать — «отцов» Кваки, но и пустить половину призового фонда на поощрения игроков в некоторых весьма необычных для **Q-турниров** категориях. Их предусмотрено более двух десятков, среди них такие, как «приз самому самоубийственному игроку», «премия за наиболее неаккуратную игру», «награда чаще всего убиваемому геймеру» и так далее.

СИ-*ONLINE*

Blade **[RBG]** *(blade17@rambler.ru)* :ЭКСПЕРТ

TIBIA—*БРОШЕННОЕ* ДИТЯ *ИНТЕРНЕТА*



В далеком 1997 году группа находчивых товарищей (далее — ГНТ) создала многопользовательскую онлайн игру под странным названием Tibia (Голень?!). Несмотря на удивительное имечко, это было здорово: огромный и единый мир (до 500 человек в онлайне), множество разных предметов, NPC, с которыми можно было говорить почти как с людьми — здороваться, прощаться и многое другое...

Конечно, тут же появились фанатские сайты и сайты гильдий. Все это с красивой фэнтэзи графикой и не менее прекрасными планами на будущее.

Однако, как верно заметил проницательный читатель, с тех пор много воды утекло, краски поблекли, небо заволокли тучи и, в общем, все с тех благословенных времен стало куда хуже (правда, не для всех и не всегда...). Что тогда сделала ГНТ? Верно, бросили свое детище на произвол судьбы, а сами пошли с Гомером в забегаловку Мо есть пончики. С тех пор сайт www.tibia.org стоит в тяжелом раздумье с последнего обновления где-то год или два назад, но и по сей день там постоянно тусуется... более 200 человек. Чем же они там заняты?!

«Сейчас разберусь, как следует, и накажу кого попало!»

Итак, **Tibia** — это бесплатная ролевая игра, в которую одновременно может играть почти неограниченное число геймеров. Основная идея — дать максимальную свободу игрокам. Они могут разговаривать, торговать, драться, охотиться (вместе, поодиночке или друг на друга...), да и просто путешествовать по миру, открывая сокровища и интересные места. Естественно, в игре присутствует масса предметов — разные виды брони, одежды, оружия, еды, а также книги, сундуки, сумки и прочая снасть необходимая любому приключенцу.

Главный недостаток, который наверно сразу отпугивает около 95% желающих познакомиться с игрой поближе — это графика. Совсем отсутствует анимация персонажей — фигурки ходят, перескакивая с клетки на клетку почти как в шахматах. В наличии только необходимый минимум, чтобы понять, кто кого атакует и насколько успешно. Хотя по воде бегут волны (!), колесо у водяной мельницы вращается (!!) и т.д., так что не все так уж плохо в датском королевстве.

Второй недостаток для новичков — непонятный и кажущийся поначалу неудобным интерфейс. Положение усугубляется отсутствием нормального руководства на русском языке. Но стоит чуть привыкнуть, и управление начинает даже нравится — все довольно удобно.

Ну что ж, если закрыть глаза на графику, то перед нами типичная фэнтези вселенная. С обязательными луками, мечами и, куда уж без нее, магией. Кстати, последняя насчитывает около 40 разнообразных заклинаний, включая такие интересные, как Вызов Животного (**Summon Creature**) и Радиопередача (**Broadcast**), позволяющее услышать вас

всем игрокам, кто находится в данный момент в игре. Магия делится по уровням и для кастинга требует разное количество маны — волшебной энергии.

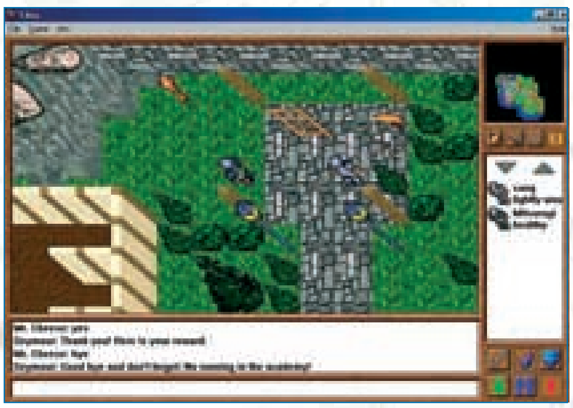
Противостоят героям разномастные чудовища (которых всего около 50, не считая... других игроков...). Список претендентов на «шубу для любимой» включает джентльменский набор из крыс, волков, львов, скелетов, демонов, циклопов, драконов и еще нескольких десятков созданий. В общем, скучать не придется.

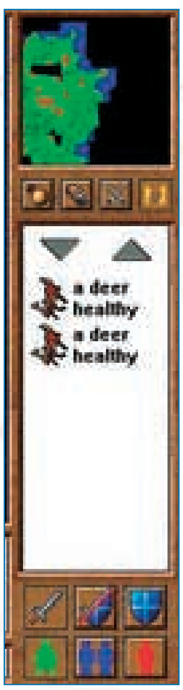
Но братья наши младшие — это не только ценный мех и вкусное мясо, а еще и стабильный заработок для тибийца. Достаточно принести невинно убиенную животинку типа демона к продавцу, и он вам всыплет по пятое число (золотых монет, конечно, а не того, о чем подумалось...).

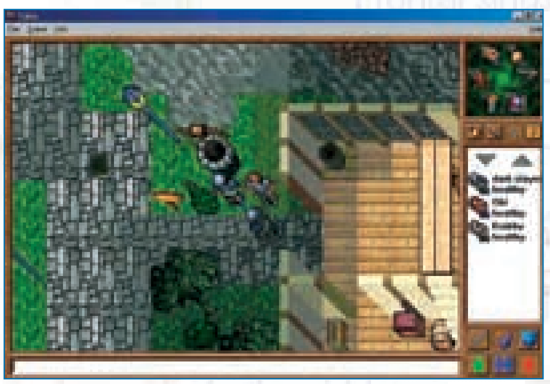
Для путешествия в мир **Tibia** придется скачать 1,2 метровый клиент, далее устанавливаем его, пускаем, коннектимся и для регистрации вводим псевдоним (они в Tibia не могут повторяться) и начинается собственно игра. С создания персонажа, конечно...

«Своей теорией Чарльз Дарвин доказал, что произошел от обезьяны...»

Каждый персонаж характеризуется количеством здоровья, маны, личным уровнем и мастерством магии. А также текущим опытом и







емкостью рюкзака (какой вес сможете переносить). А помимо этого, еще семью скиллами: для каждого вида оружия свой (рукопашная война, меч, булава, алебарда и лук), отдельно — умение пользоваться щитом и навык рыбалки (**fishing**).

Система «роста» довольно проста: убиваете монстров, получаете за это опыт, что в итоге даст новый уровень и, соответственно, улучшение накачиваемых способностей. Скиллы растут исключительно когда их используют! То есть, душите львов голыми руками — растет рукопашная борьба (**fist fighting**), стреляете из лука — **distance fighting** и т.д.

Для вашего персонажа можно задать разные типы поведения (это 6 кнопок справа, внизу экрана): атакующий, защитный и смешанный. А также стоять ли на месте в случае нападения, выдерживать дистанцию с врагом или преследовать его. Последний вариант — полезная штука, так как многие монстры любят от нас удирать, когда запахнет паленым. Ставьте режим преследования и забудьте об этом — ваш чар будет бегать за крысой до победного конца (ее или вашего, как повезет...).

«Сигнал тревоги неожиданно прозвучит в 4 часа утра»

Итак, вы появляетесь в небольшой деревне. Пройдитесь по домам, поговорите с их хозяевами (просто скажите «**Hello, Name**», где **Name** — имя **NPC**), почитайте доски объявлений на стенах (щелчок одновременно двумя (!) кнопками мыши). За пределы деревни (на севере поселения — мостик через забор) вас не выпустят, пока не достигнете хотя бы второго уровня. Помнится, Джэки Чан в таких случаях говорил: «Это все оттого, жирная свинья, что ты мало тренируешься!», так что самое время заглянуть в подвал одного из домов либо в канализацию, что в центре поселка. За каждую убитую крысу вы получите 5 очков опыта. Но помните, что в случае гибели у вас также отнимут 5 очков! К тому же потеряете все предметы, кроме тех, что были с самого начала.

Я предупредил! И чтоб не говорили потом, как наш начальник военной кафедры: «Я себя чувствую, но плохо...».

Трупы животных можете стаскивать к продавцу. Скажите ему: «**Rat**», он спросит, хотите ли продать крысу, отвечайте «**Yes**». Так же поступайте и с остальной добычей.

В **Tibia** есть несколько гильдий, например, гильдия волшебников. Вступить в ту или иную гильдию не сложно, как правило, сначала нужно достичь определенного уровня (например, 7-го) и заплатить вступительный взнос (около 2000 монет). Зато потом есть кое-какие преимущества — после получения очередного уровня определенные параметры будут расти быстрее, в зависимости от того, куда вступили.

Управление довольно простое: левый щелчок мыши — идти в эту точку, правой — использовать предмет, двумя одновременно — присмотреться к нему повнимательней. Чтобы положить что-либо себе в руки/сумку, используйте **Drag&Drop**, т.е. просто перетащите вещь мышкой.

Четырьмя кнопками справа можно переключать, что показывать на экране: скиллы, инвентори, мини-карту или список всех живых существ в зоне досягаемости.

Чтобы кого-либо атаковать, щелкните по нему правой кнопкой, а еще лучше левой по его имени на панели в правой части экрана (там же покажется его примерный статус, например, ранен или здоров). Персонаж наносить



удары будет сам. А если враг сбежал и стоит режим погони, то и догонять его тоже станет самостоятельно.

Чтобы общаться с **NPC**, надо сначала привлечь его внимание, сказав **Hello** или **Hi**, а потом произнести ключевое слово. В принципе, можно выдавать и фразы типа «**Hello, Obi. What you sell?**». Вот примерный список слов: **hello, hi, sell, help, buy, guild, join, job**. Пробуйте и другие в зависимости от ситуации.

Несколько советов:

1. Жизнь восстанавливается едой, «бутылочками жизни» либо магией (причем после еды растет не сразу, а постепенно).
2. Чтобы подняться по лестнице, щелкните правой кнопкой по квадрату на полу, где она начинается.
3. Левый клик по мини-карте — идти в эту точку (очень удобно), правый — увеличить масштаб.
4. В магазинах читайте доски объявлений.
5. А 350 унций — это примерно 35 кг.
6. Двигаться можно и стрелками.
7. Мана восстанавливается сама, либо бутылочками.
8. Не давайте атаковать вас одновременно нескольким существам, только поодиночке. А то — крандец...

9. SHIFT+**Up**, SHIFT+**Down** — выбор последних 5 фраз, SHIFT+F1-F8 — запомнить текущую фразу, F1-F8 — вставить, если начать фразу с символа **#W**, то это будет шепот, если с **#Y**, то крик. А если с *__Name__*, то эту фразу получит игрок **Name**, независимо от того, где он находится (!). ESC — убрать перекрывающийся текст на экране.

«Кто в армии служил, тот в цирке не смеется...»

Еще о замеченных недостатках, помимо фактически никакой графики:

Ночью совершенно ничего не видно, запасайтесь факелами, либо тыкайте курсором по мини-карте.

Сообщения вроде «этот предмет нельзя использовать» или «нет пути» выводятся в строке состояния, что очень неудобно и как-то незаметно.

Резюме: если для вас в игре главное графика, то можете и не пытаться играть в **Tibia**, лучше в **Ultima Online** или **Runescape**. А вот если графика — дело второе, а еще лучше если вы знаете что такое «**386DX**» (а **Spectrum ZX**?..), то тогда **Tibia** может доставить огромное удовольствие погружением в совершенно новый мир.

Лично мне понравилось, хотя, признаюсь, и не сразу.

СИ-ONLINE

ZBATTLE.NET

Интернет: http://www.zbattle.net
Разработчик: Ian Perez
Операционная система: Windows 9x/ME/2000
Размер дистрибутива: около 100 Кб

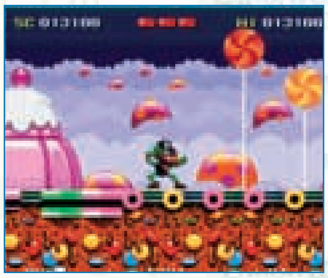
Возможно, кто-то полагает, что мир эмуляторов живет и развивается по каким-то своим, совершенно уникальным законам и общие тенденции игровой индустрии там не применимы...

Это не так — андеграундный «эмуляторный отросток» повторяет все этапы и вехи, пройденные его старшим и легальным собратом. Эмуляторщики не только достоверно воспроизводят железо и софт, которые они копируют, но и порой делают свои программы в чем-то даже лучше исходных образцов. Самое забавное, что на деле не всегда получается то, что планировалось, и тогда на свет появляются удивительные вещи, похожие на оригинал так же как его отражение в не очень ровном зеркале. Правая рука стала левой, один глаз выше, а другой ниже, ноги длинные, а руки — короткие, но... узнать персонаж, в общем-то, можно...

zbattle.net — яркий пример такой необычной мутации...

Все началось с появления превосходного эмулятора **Super Nintendo ZSNES** (**http://www.zsnes.com**), оснащенного к тому же функцией мультиплейера по типу **hot seat**. Новая функция подстегнула воображение программистов любителей. А почему бы на основе **ZSNES** не создать мультиплейерный сервис по типу **Battle.net** или других популярных ресурсов?

Сказано — сделано и на свет появилась утилита **zbattle.net**, то есть **Battle.net** для эмуляторов **ZSNES**. Ну, или почти как **Battle.net**... Некоторое время **zbattle.net** совершенствовалась, оставаясь мало привлекательной для широкого круга пользователей, однако к версии 1.09 программа доросла до вполне удо-





боваримого состояния. Правда, к этому моменту о сходстве с **Battle.net** в ней уже мало что напоминало.

Как бы то ни было, но в итоге получился очень доступный и увлекательный мультиплейер. Интерфейс остался таким же простым, но в процессе эволюции прлограммы приобрел большую информативность. Теперь прямо в заголовке окна сообщается, сколько народа «сидит» на **zbattle.net** в данную минуту, какие игры запущены. Кстати, пока единственный сервер **zbattle.net** открыт и поддерживается самим разработчиком и, несмотря на его «любительский» статус, работает очень хорошо — никаких тормозов замечено не было.

При первом запуске клиент **zbattle.net** запрашивает у пользователя псевдоним и автоматически коннектиться на сервер (если помечено «**Connect at Startup**» в меню **File>Options**). Игроку на выбор предоставляется список запущенных игр и ники их владельцев. Поскольку пока эмулятор **ZSNES** поддерживает лишь мультиплейер вдвоем (у самого **zbattle.net** такого ограничения нет!), то подсоединиться можно только к играм с индексами 1/2.

Неплохо организован и чат. Общего чата нет, но если два раза кликнуть мышкой на приглянувшемся геймере откроется приватное окошко для беседы и старта игры.

Отметим еще одно очень полезное нововведение в версии 1.09 — теперь **zbattle.net** позволяет соперникам обмениваться **ROM'ами** прямо при подключении друг к другу (кнопка загрузки активируется из окошка приватного чата). Это очень удобно, если, например, вы хотите посоревноваться в какой-то определенной аркаде, но версии не совпадают (теперь клиент **zbattle.net** проверяет не названия, а контрольные суммы файлов) или у соперника просто нет такого **ROM'а**. Хотя, конечно, эта функция и отнимает время. Поэтому предусмотрена блокировка загрузки, чем большинство геймеров и пользуется. Все-таки играть пришли на сервер, а не закачивать файлы кому ни попадя!

Внимание: zbattle.net поддерживает только **Windows** версию **ZSNES**, поскольку **DOS** версия использует протокол IPX, а не интернетовский **TCP/IP**!



ZSNES

Интернет: http://www.zsnes.com/zsneswv1.26r0.97.zip
Разработчик: zsKnight
Операционная система: Windows 9x/ME/2000/DOS/Linux|
Размер дистрибутива: 403 Кб

ZSNES, ставший программной основой сетевого мультиплейера, это удивительно грамотно и с любовью к пользователю сделанный эмулятор. Простота управления, свойственная оригинальной приставке, сочетается в этой программе с уникальной гибкостью настроек присущей персональным компьютерам. В **ZSNES** регулировке поддается буквально все — от разрешения экрана (от 64x56 до 1024x896) до параметров звука (моно/стерео, частота дискретизации до 44100 Гц) и вариантов сохранения.

Игры на **ZSNES** запускаются практически все, достаточно иметь **ROM** в виде *.smc файла и поместить его в директорию эмулятора. Для управления по умолчанию используется клавиатура (▶, ◀, ▼, ▲, **Start**, SELECT — это, соответственно, **B, Y, A, X, L, R**) или конфигурируются джойстики. Возможно запрограммировать и комбинации клавиш, причем с указанием временных задержек между их виртуальными нажатиями. Просто рай для продвинутого геймера!

На закладке **ZSNES Netplay** хранится функция многопользовательского режима. Тут, для **Windows** версии эмулятора, нужно указать **IP** адрес клиента, а также запустить свой **ZSNES** как сервер. Так что мультиплейер с друзьями доступен и без **zbattle.net**. А вот если друзей нет или хочется сразиться с новым соперником, то без zbattle.net не обойтись!

Утилиты для Super NES

Zd-spc
Интернет: http://www.pe2000.net/utilities/supernes/zdspc.exe
Размер: 900 Кб

Приставки всегда отличались отменным музыкальным сопровождение. **Zd-spc** — это проигрыватель **SPC-файлов** в которых и хранится непревзойденная музыка. Удобная и несложная в освоении утилита.

Редактор «сохраненок» для Mario RPG
Интернет: http://www.pe2000.net/utilities/supernes/mariorpgedit.zip
Размер: 600 Кб

Не играть в **Mario RPG** — значит не понять мир консолей, а пройти эту игру без сохранения/загрузки практически нереально. Но в этой серии есть места, где даже многократные загрузки не помогут. Тут и придет на помощь редактор...

Где берут ROM'ы?

Для того чтобы попробовать zbattle.net в действии нужны ROM'ы для эмулятора ZSNES. Мало кто из игроков на zbattle.net будет ждать, пока у него скачают недостающий софт. Поэтому будет правильно позаботиться об этом заранее.
Вот адреса довольно приличных коллекций игрового обеспечения:

Emulation Zone
www.emulazone.com
Сайт специализируется по некоторым консолям и их эмуляторам. Тут есть ПО для N64, SNES, NES, Gameboy, PSX, Impact, MAME, Retrocade. Сервер быстрый, с хорошим каналом связи, почти без рекламы, что просто здорово. Владельцы ресурса утверждают, что все их ROM'ы проверены и заведомо работают. Что ж, насчет всех не поручусь, но те что скачивал — действительно работали.

Pe2000
www.pe2000.net
Многие геймеры, регулярно посещающие zbattle.net берут ROM'ы именно на Pe2000. Это, пожалуй, самый профессиональный и, если так можно выразиться, «спокойный» ресурс по эмуляторам. Практически тут есть все, что нужно, а вот рекламы — самый минимум. Ровно столько, чтобы держать сайт на плаву. Посетителю просто деликатно посоветуют кликнуть на баннере спонсора, ну а если он этого не сделает, то не беда — загрузка начнется автоматически после нескольких секунд ожидания действий пользователя. Везде бы так!

Emulation Station
www.emulationstation.com
Сайт специализируется на новейших версиях эмуляторов и оперативно выкладывает ROM'ы. Если интересует эмуляция таких приставок, как DREAMCAST, PLAYSTATION 2, Nintendo 64, то лучше начать поиск софта именно с Emulation Station!

Top50emu.com
www.top50emu.com/index.shtml
Онлайновый каталог сайтов по эмуляции, работающий в реальном времени.
Если по предыдущим трем адресам ничего не нашлось, то попытайте счастья на Top50emu — тут этих ссылок море разливанное...

СИ-ONLINE

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Дмитрий Эстрин

Советы по многопользовательской игре

Вообще с точки зрения оригинальности Emperor: Battle for Dune привнесла в режим многопользовательской игры не так уж и много. Есть свои нюансы, но их, в принципе, можно пересчитать по пальцам. Все, как обычно: развиваем базу, собираем армию и в зависимости от ситуации обороняемся или атакуем. Все, в общем, знакомо. С другой стороны, в Emperor три расы... И все, что бы ни говорили критики, разные... Прибавьте к этому еще пять опять-таки разных дополнительных домов, и Emperor из сравнительно обычной стратегии в реальном времени превратится в игру, которую можно очень долго изучать, открывая в ней все новые и новые грани.

Разница между тремя сторонами в Emperor значительно меньше разницы того же StarCraft, но при этом ее все равно приходится принимать во внимание. В стратегических особенностях Атридесов, Харконеннов и Ордосов довольно много общего, но при этом и различий хватает. Именно этим различиям или, если хотите, особенностям, мы посвятим наши советы по многопользовательской игре. На полноту они, конечно, претендовать не могут, возможно, многое останется, так сказать, за кадром, но то, без чего выиграть у живого соперника невозможно, будет представлено в обязательном порядке.

ВВЕДЕНИЕ В ЭКОЛОГИЮ ДЮНЫ

Разработчики постарались сделать так, чтобы поле битвы, пески Арракиса, жили своей жизнью. Некоторые неожиданности, которые подстерегают неосторожного игрока, достойны внимания. Прежде всего, обратите внимание на то, что все игровое пространство можно условно разделить на две части — пески и скалы. Строить можно только на скалах. Пески — область повышенной опасности, так как именно там обитает гигантский червь Шаи-Хулуд. Червь жрет все, начиная от маленьких пехотинцев и заканчивая большими харвестерами. Уничтожить его малореально и, пожалуй, бессмысленно. Поэтому, перемещая большие отряды на большие расстояния, необходимо выбрать самый безопасный маршрут, так чтобы максимально возможная часть пути проходила по скалам. Только так можно снизить риск нападения червя. О том, как червя можно использовать против врага, мы поговорим чуть позже.

Иногда на Дюне бушуют пыльные бури. Появляющиеся смерчи не слишком опасны, а, главное, с ними ничего нельзя поделать, поэтому игрокам приходится ограничиваться ремонтом зданий и ремонтом юнитов, если он возможен.

Всегда помните о том, что подобные опасности подстерегают и ваших противников (может, от этого вам станет легче). По крайней мере, всегда приятно видеть, как Шаи-Хулуд заглатывает вражеский девастатор.



В ТЫЛУ

В тылу все чрезвычайно просто. Хозяйствование **Emperor: Battle for Dune** не многим отличается от хозяйственной части **Dune 2.** Начнем со строительства. Как уже говорилось, строить можно исключительно на скалах. Иногда доступного скалистого пространства не слишком много, и поэтому приходится особое внимание уделять правильному размещению строений. Безграмотное планирование базы может привести к тому, что просто не хватит места для всех зданий. Ветряные ловушки, выполняющие функции электростанций, занимают очень мало места, поэтому старайтесь размещать их не по периметру базы, как обычно, а там, где кроме них ничего построить нельзя. Пользуйтесь тем, что строения можно разворачивать. Казармы и военные





фабрики разворачивайте стороной, из которой появляются юниты, к местам сборам войск. В будущем это позволит сэкономить вам очень много времени. Не забывайте про то, что большинство зданий можно совершенствовать. Как только появляется соответствующая возможность, совершайте upgrade. Конечно, не имеет смысла совершенствовать казармы, если вы не пользуетесь пехотой, но ситуацию, при которой без пехоты можно обойтись, вообразить, тем не менее, довольно сложно. Как можно раньше, выполните upgrade строительной площадки — у вас появится возможность строительства более мощных оборонительных сооружений.

Ресурс в **Emperor** один — спайс. Вообще разработчики максимально облегчили нам жизнь: харвестеры сами собирают то, что нужно, кэрриэлы перевозят их на базу и с базы, игроку лишь остается контролировать общую ситуацию. Ситуация должна быть такая: на один перерабатывающий завод два харвестера. После совершенствования перерабатывающего завода такое соотношение может измениться в пользу увеличения числа харвестеров на заводы.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ *АЛГОРИТМ*

В целом, без изменений. В достаточной мере развив базу, необходимо заняться ее укреплением. Потом произвести дальнюю разведку. А потом уже решить, что делать дальше: усилить оборону, произвести необходимую подготовку для атаки или сразу атаковать. Алгоритм действителен для всех трех сторон. Ранняя атака фактически бессысленна, так как высок шанс потерять большую часть своей армии в песках.

ОБОРОНА

Скалистая территория, на которой развивается база, как правило, имеет несколько проходов. Каждый из этих





проходов необходимо оборонять. Для того, чтобы определить такие места возможного вражеского проникновения, следует провести небольшую разведку на самых ранних стадиях игры. Фактически разведчики должны обозначить границы скалистого острова, а заодно и открыть проходы. Попробуйте предположить, каким из проходов враг воспользуется первым.

С первой появившейся возможностью укрепите опасный участок пехотой. Если вы играете за Атридесов, лучше всего воспользоваться услугами снайперов. Оптимальный выбор: отряд из пяти снайперов с одного выстрела уничтожает практически любого вражеского пехотинца. Если вы играете за Ордосов, рекомендую воспользоваться услугами химических войск. Эти юниты могут показаться менее эффективными, чем снайперы, потому как обладают меньшей дальнобойностью, но с пехотой разбираются они все-таки не хуже. С мелкой бронетехникой противника надо расправляться с помощью AA Troopers. Помните, что эти юниты могут стать легкой добычей вражеской пехоты. Если вы играете за Харконеннов, необходимо сформировать комбинированный отряд из легких пехотинцев и десантников. Легкие пехотинцы довольно слабы и эффективны исключительно против живых мишеней, и поддержка десантников для них крайне важна.

Выбор оборонительных сооружений на первых этапах игры крайне невелик. Атридесы могут воспользоваться пулеметными вышками — они способны сдержать натиск вражеской пехоты и даже мелкой бронетехники. Если вы играете за Ордосов, то можно построить и несколько газовых башен. Несмотря на то, что это великолепное противопехотное оружие, они обладают одним очень серьезным недостатком. Самый главный — очень низкая меткость. Юниты, обладающие высокой скоростью фактически неуязвимы, для газовых башен. Неплохими оборонительными сооружениями можно считать огневые башни Харконеннов, которые прекрасно де-







монстрируют свои лучшие качества против пехоты и бронетехники противника. Из недостатков можно отметить лишь небольшую дальнобойность и некоторую неповоротливость.

Развившись, проходы следует укрепить и бронетехникой. Атридесам в этом случае подойдут **Mongoose**, Ордосам — лазерные танки, Харконеннам — **Buzzsaw** и универсальные штурмовые танки. Совершив upgrade строительной площадки, вы получите доступ к более эффективным оборонительным сооружениям. Ракетная башня Атридесов одинаково хороша против любых наземных и воздушных целей. Башня Ордосов, увы, не представляет собой что-то, что могло бы компенсировать недостатки газовых башен. Ее характеризует очень маленькая дальнобойность и сравнительно небольшая мощь. В обороне великолепно проявляет себя универсальная башня Харконеннов. Во-первых, она прекрасно подходит против вражеской бронетехники. Во-вторых, она прямо-таки замечательно справляется с пехотой противника.

В обороне не стоит использовать юниты-разведчики (о них чуть позже), **Inkvine Catapult** и **Devastator** у Харконеннов, **Sonic Tank** у Атридесов. Все остальные юниты в той или иной степени подходят для разведки. Не пытайтесь создать однотипную линию оборону, используя один вид юнитов или, допустим, исключительно соответствующие сооружения. Универсальности можно добиться только вручную. И еще одно важнейшее правило обороны: все юниты должны размещаться только на скалистой территории, но при этом, как можно ближе к песку. Так вы сможете максимально долго удерживать противника на территории, где его юниты подвержены опасности быть сожранными гигантским червем. Такой стиль обороны помимо всего прочего оказывает на живого оппонента еще и психологический эффект.

РАЗВЕДКА

Вообще разведку необходимо произвести, как можно раньше. На ранних этапах игры это можно сделать с помощью скаутов. Этот юнит есть у каждой из трех сторон. Скауты быстро передвигаются и, как правило, малозаметны. И даже, если они будут замечены, скорее всего, противник не проявит особого желания их уничтожить. Ведь крохотный легковооруженный скаут — это не грозная **Kobra** или **Devastator**. С другой стороны, если их все-таки решатся уничтожить, этому уже ничто помешать не сможет. Низкие боевые качества скаута не позволят ему с честью выйти из сражения. Что касается скаутов противника, я бы не рекомендовал гоняться за ними по всей карте, однако старайтесь не допускать их на свой «скалистый» остров и уничтожать всегда, когда предоставляется такая возможность.

Легкую быстроходную бронетехнику можно одинаково хорошо использовать и для разведки, и для уничтожения случайных пехотинцев на карте. Для таких целей прекрасно подходит, например, песчаный мотоцикл Атридесов или **Dust Scout** у Ордосов. **Buzzsaw** Харконеннов в большей степени подходит для уничтожения пехотинцев, нежели для разведки, но за неимением лучшего можно воспользоваться и этим юнитом.

Помните, что разведка ведется не только для выяснения месторасположения базы противника (это приоритетная задача), но и для исследования территории, изучения наиболее часто используемых маршрутов передвижения вражеских юнитов и определения территорий, на которых имеет смысл постройка второй базы. Очень часто наиболее нетерпеливые игроки превращают разведку в импровизированную атаку. Так делать нельзя. Ранние атаки в **Emperor** обречены на провал. Если ваш противник решается на подобную авантюру, грамотно используйте ресурсы обороны, и вы обязательно выйдете победителем. Контратака? Ее можно провести, только если есть твердая уверенность в том, что ошеломленный противник не успеет ничего противопоставить, как минимум, десятку единиц бронетехники. С меньшим количеством юнитов проводить контратаку бессмысленно. Если вы, конечно, не имеете дело с клиническим идиотом. (Word отметил слово «идиот», как экспрессивное, отметив при этом, что, возможно, оно употребляется, как медицинский термин. Есть над чем задуматься)...



СТРАТЕГИЧЕСКОЕ *РЕШЕНИЕ*

Что делать теперь? Готовить силы для финального наступления? Замкнуться в обороне? Заняться диверсионной деятельностью? Проводить молниеносные налеты смертников на вражескую базу? Все зависит от результатов разведки и деятельности противника, с которым вы ведете сражение. Если, допустим, ваш оппонент не проявляет никакой агрессии, занимается хозяйствованием, развитием базы и строительством оборонительных укреплений, начинайте подготовку к наступлению. Возможно, наступления, как такового, и не состоится, но накоплением сил для атаки уже можно заняться. Если противник наносит сильные удары по вашим позициям, займитесь совершенствованием линии обороны и одновременно подготавливайте армию для наступления. Скорее всего, очень скоро противник, решив, что подобные удары малоэффективны, займется чем-нибудь другим, и в этот момент очень кстати окажется один-единственный сокрушительный контрудар, который раз и навсегда покончит с вашим оппонентом. Вражина готовит диверсии и изнуряет вас хитрыми тактическими операциями? Что ж, против диверсий есть очень эффективное оружие — другие диверсии. Как правило, у человека, занятого диверсиями, не остается времени ни на что другое. После подобных контрмер противник поймет, с кем связался, и перестанет валять дурака. Ваш оппонент занялся подготовкой серьезной армии для решающей атаки? Вот это уже серьезно. Скорее всего, начнется гонка вооружений. При этом старайтесь уделять достаточно времени для совершенствования линии обороны. Ситуация может разворачиваться по-разному, но, если вам попался действительно серьезный противник, то никакие советы вам уже не помогут. Если вы видите, что к вашей базе приближается большая армия и существует вероятность печального исхода событий, попробуйте раздробить силы противника, воспользоваться супероружием или нанести авиаудар. Если и это не поможет, остается уповать на силы обороны, мелкие ошибки противника, которые следует немедленно использовать, или самого Шаи-Хулуда.

АТАКА

Помнится, в **Dune 2** излюбленным методом наступления было расположение нескольких десятков самых мощных юнитов полумесяцем (внутренней стороной к базе противника) и последующее постепенное перемещение их вперед. Противник хаотичными неорганизованными толпами тщетно пытается прорвать полумесяц, но интервент, заменяя раненых свежими юнитами, продолжает наступательное движение. В конце концов, мощная атака, и — кранты сопернику. В **Emperor: Battle for Dune** подобное наступление не возможно по целому ряду причин. Во-первых, сильно пересеченная местность. Во-вторых, активная деятельность Шаи-Хулуда. В-третьих, тактико-стратегическое богатство ан-

тимер, которыми не преминет воспользоваться противник. Так что придется изобретать что-то свеженькое.

Прежде чем приступить к наступлению, убедитесь в том, что подготовленных сил хватит для того, чтобы справиться с противником. Примите во внимание, что за время перемещения армии, ваш оппонент легко сможет усилить оборону. Продумайте свои действия на тот случай, если атака захлебнется. А теперь выделяйте все свои юниты резиновой рамкой и выбирайте самую соблазнительную мишень на базе противника.

Если серьезно, все, конечно, немножко сложнее. Прежде всего похороните мечту об однотипной атаке с помощью одного-единственного вида юнитов. Как минимум, в наступлении должны участвовать два, а еще лучше три типа юнитов. Вот, например, классическое сочетание у Атридесов: **Minotaurus**, **Mongoose**, снайперы. Соотношение примерно **1:1:1**. В то время, как мощные **Minotaurus** занимаются уничтожением самых сильных мишеней, **Mongoose** отстреливают мелкую бронетехнику, а снайперы — пехоту противника.

ка. Самый безопасный маршрут может оказаться и самым длинным, но при этом следует помнить, что, чем быстрее будет достигнута вражеская база, тем выше ваши шансы на успех. Сложнее всего проломить линию обороны. Именно в эти секунды решается судьба атакаи. Если все было сделано правильно (приоритеты: крупная бронетехника, оборонительные сооружения, мелкая бронетехника, пехота), то есть 50% вероятность успеха. Теперь главное не растеряться и последовательно разрушать строительную площадку, здания, производящие юниты, и все остальное.

Атака захлебнулась? Враг наносит мощный контрудар? О том, какие меры следует принять, мы уже говорили чуть выше, но теперь разберем самые экзотические варианты. **Fedaykin** Фременов — уникальный юнит, способный охладить пыл любого противника. Дело в том, что этот пехотинец обладает способностью управлять червем. Наездник Шаи-Хулуда — это страшная опасность для любого большого отряда, передвигающегося по пескам. В достаточной мере изучив повадки червя, можно с успехом использовать его в по-



У Ордосов сочетание и смысл похожие: **Kobra**, лазерные танки и химвойска. Харконенны более оригинальны, они обходятся без пехоты: **Inkvine Catapult**, штурмовые танки (можно ракетные танки) и **Buzzsaw** (можно огневые танки). При этом соотношение такое **1:2:2**. Это самые популярные, самые пробивные сочетания, которые должны подавлять противника числом и огневой мощью. Есть и более изысканные и красивые варианты.

Большое значение в наступлении могут оказать юниты, принадлежащие дополнительным Домам. Скажем, в качестве пехоты имеет смысл обратить свое внимание на элитных солдат Сардукаров и воинов Фрименов. Используя контаминотора Тлейлакcу, можно обратить на свою сторону всю вражескую пехоту (в виде тех же контаминаторов). Конечно, мало смысла имеет широкое производство танков **NIAB**, принадлежащих Гильдии (за исключением их ограниченной способности телепортироваться, ничего особенного они не представляют) или **Projector'ов** дома **Ix** (эти юниты, с другой стороны, можно прекрасно использовать в диверсионных операциях).

Передвигаться необходимо самым безопасным маршрутом, уничтожая все попадающиеся по пути пути юниты противни-

добных операциях. Вражина и оглянуться не успеет, как потеряет большую часть своих сил, которые при ином стечении обстоятельств могли бы с легкостью стереть вашу базу с лица Арракиса. Помните об этом юните, но не старайтесь злоупотреблять его способностями.

НЕСКОЛЬКО *СЛОВ* О *БАЛАНСЕ*

Практически против любого действия в **Emperor** есть свое контрдействие. В знании и своевременном использовании этой системы заключается секрет успеха. Универсальных юнитов и приемов не существует. Существуют зато универсальные комбинации юнитов и комбинации приемов. Конечно, в таких случаях также можно противопоставить соответствующую комбинацию контрдействий, но... но не будем углубляться в дебри, примеры можно приводить до бесконечности. Emperor в любом случае далеко до глубин **StarCraft**, но, полагаю, высокая динамичность и большое разнообразие смогут удержать вас за компьютером на долгое время. Как можно больше играйте с живыми соперниками, анализируйте свои ошибки и рано или поздно вы победа станет для вас самым что ни на есть обычным делом.

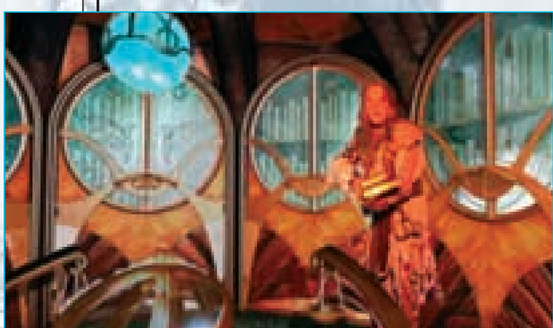
MYST III EXILE

Максим Заяц

Советы по прохождению игры

Глава 1: Tomahna

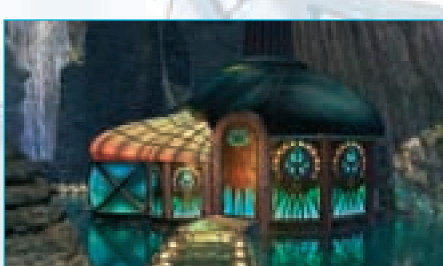
Мы начинаем свое путешествие в **Tomahna** — в доме, который Атрус построил для своей жены и маленькой дочери. А вот, кстати, и они сами — обернувшись назад, мы видим молодую женщину с ребенком на руках, которая извиняется за отсутствие своего мужа и просит нас подождать его в кабинете. Пройдя через Солнечную Комнату, мы открываем дверь и заходим в кабинет Атруса. Справа находится рабочий стол, на котором в рамках стоят фотографии старших сыновей Атруса, Сирруса и Акенара, и его жены Катерины с малюткой Йиша. Изучив их, мы переходим в левую часть комнаты, где под стеклянным колпаком лежит книга **Releeshahn**. Присмотревшись к ней повнимательнее, мы затем отходим назад и видим Атруса, входящего в кабинет с каким-то дневником в руке (если этого не произошло, необходимо еще раз изучить стоящие на столе фотографии и книгу). Он отдает нам дневник, сказав что в нем находятся рабочие заметки о мире **Releeshahn**. После этого Атрус отходит к столу для того чтобы забрать ключ, отпирающий стеклянный колпак над книгой **Releeshahn**... но в этот момент сзади слышится звук разбитого стекла, и мы видим как некий незнакомец, на несколько секунд перенесшийся в этот мир, поджигает портьеру и похищает книгу



Releeshahn. После этого он исчезает вновь — но из рук таинственного похитителя падает вторая книга, с помощью которой мы можем последовать за ним. Войдя в портал, открывшийся на одной из страниц, мы переносимся в мир **J`nanin**...

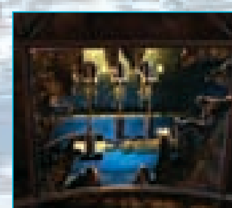
Глава 2: J`nanin, *Эпоха* Обучения

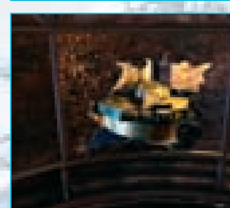
Первое что мы видим, оказавшись в **J`nanin** — столбик отражателя, один из многих на этом острове, и нашего похитителя, стремительно скрывшегося за скалой. В погоню! Пробежав по небольшому изогнутому мосту, мы видим как незнакомец карабкается вверх по вбитым в скалу скобам как по лестнице. Вслед за ним мы поднимаемся ко входу в обсерваторию — но похититель захлопывает дверь у нас перед носом. Пройдя по мосту и попытавшись открыть ее, мы убеждаемся в том что она заперта. Заглянув в окно, мы видим нашего похитителя, расхаживающего внутри. Но должен же быть еще какой-то вход в эту башню! Спустившись со скалы к изогнутому мостику, справа от него мы видим уходящие вниз ступеньки-скобы. Спустившись по ним на песчаный берег, мы поворачиваем направо и идем вперед по направлению к виднеющемуся вдали столбику отражателя. Оказавшись рядом с ним (на этот раз столбик венчает желтый шар, а на берегу слева от него стоят два каких-то устройства), мы выбираем для себя следующий ориентир — высокую башню, изогнутую в форме клыка — а начинаем двигаться в этом направлении. По дороге нам придется пройти мимо сломанного столбика отражателя — вскоре ему предстоит стать причиной некоторый наших проблем и неудобств... За ним мы поворачиваем направо, за скалу, спускаемся вниз и сразу же поднимаемся вверх по песчаной насыпи. Неподалеку от подножия башни-клыка путь нам преграждает скала. Повернув направо, мы видим уходящие вниз ступеньки и начинаем спускаться по ним. Каменные ступени вскоре переходят в причудливо изогнутую металлическую лестницу, которая в свою очередь опять сменяется каменными ступенями. Спустившись вниз, мы проходим по длинному мосту, края которого украшены светящимися шарами, к небольшому домику оранжереи, находящемуся у подножия башни обсерватории.



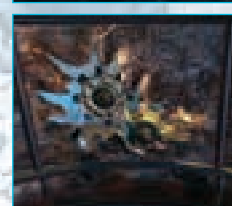
Открыв дверь, ведущую в оранжерею, мы заходим внутрь и поворачиваем рычаг для того чтобы открыть решетку слева от входа. Заглянув в открывшийся проход, возле растений слева мы видим невысокий постамент и кнопку на нем. После того как мы нажимаем на нее, у нас за спиной опускается решетка, открывая проход на нижний уровень башни обсерватории. Мы заходим внутрь. На гамаке справа от входа лежит дневник в кожаном переплете. Из него мы узнаем имя нашего таинственного незнакомца — Сааведро, а также мотив всех его поступков — месть, месть Атрусу, и в особенности его старшим сыновьям. Помимо этого в дневнике сожержатся некие чертежи, которые в скором времени должны помочь нам настроить механизм лифта. Изучив записи в дневнике, мы переходим к рабочему столу Сааведро и начинаем изучать установленные на нем устройства. Изящная динамо-машина соединена проводами с установленной вертикально пробиркой. Если повернуть рукоятку, в пробирке под воздействием электромагнитного поля поднимается облачко металлических опилок. В левой части стола в огромной раковине обитает весьма малопривлекательное растение, один из корней которого дотягивается до контактов динамо-машины. Проведем небольшой эксперимент: отсоединив от контактов ведущие к пробирке провода, мы устанавливаем на их место корень растения и вращаем рукоятку. В результате растение в раковине ненадолго раскрывается, выпустив из заточения муху... которая, впрочем, через несколько секунд вновь попадает в плен. В правой части стола установлены весы, присмотревшись к которым мы узнаем, что один металлический шарик точно равен по весу четырем стеклянным. Еще одни весы установлены слева от стола, рядом с гамаком. На них один стеклянный шарик находится в равновесии с четырьмя деревянными. Отложив в памяти эту информацию (вскоре она пригодится нам для решения одной из головоломок), мы обходим стол и по другую сторону гамака видим игрушку, наглядно объясняющую как с помощью более длинного рычага можно уравновесить не равные по весу грузы. Интересно, можно ли назвать эту скульптурную композицию «Будущее Атруса и его сыновей»?

Изучив все достойные внимания предметы в комнате, мы подходим к кабине лифта. Для того чтобы добраться до рычагов управления нам необходимо обойти ее сбоку. Итак, стоя перед входом в кабину мы поворачиваем рычаг на стене справа, и лифт послушно поднимается на верхний ярус башни. Небольшая деталь: при этом кабина по-прежнему повернута входом к стене башни, то-есть, оказавшись на верхнем ярусе обсерватории, мы сможем выйти из нее на уже знакомый мост, но никак не попадем на верхнюю площадку. Поворотный механизм сейчас работает вхолостую: клыки, которые должны перед отправлением захватывать кабину и разворачивать ее на 180 градусов, неподвижны — вращается только внешняя клетка. Добряк Сааведро УДАЛИЛ некоторые детали лифта, несколько усложнив при этом нашу задачу. Впрочем, по его же собственным словам механизм все еще можно перенастроить вручную. Ну а чертежи у нас уже есть... Отправив пустую кабину на верхний ярус башни, мы спрыгиваем в шахты и начинаем вручную настраивать механизмы, виднеющиеся в проломах стены. Первая система — противовесы. Мы можем устанавливать каждый из трех виднеющихся в проломе грузиков в три положения: верхнее, среднее и нижнее. Левый грузик мы перемещаем дважды, и в итоге он оказывается в нижнем положении. Средний грузик не нуждается в настройке — он уже установлен в центральном положении. Наконец, правый грузик мы также перемещаем дважды, и в результате он сначала поднимается в верхнее положение и затем опускается на середину. Правильное положение грузиков (слева направо): нижнее, среднее, среднее. Мы разворачиваемся направо к следующему механизму. Он представляет собой вертушку, на каждом крыле которой закреплен болт. Всего таких крыльев три. Развернув первый болт на 180 градусов (резьбой влево), мы проворачиваем вертушку (для этого необходимо переместить курсор немного выше). Второй болт также необходимо развернуть на 180 градусов (резьбой влево). Повернув вертушку во второй раз, последний болт мы оставляем без изменений (резьбой вправо). Не трогая больше вертушку, мы разворачиваемся направо, к следующему механизму. Через пролом в стенке шахты мы видим две шестерни — маленькую и огромную — и переключатель между ними. В данный момент стержень переключателя находится между зубчиков маленькой шестерни. Нам необходимо перевести его в другое положение, так чтобы стержень находился между зубьев большой шестерни. Механизм настроен. Мы разворачиваемся направо к последнему пролому в стене шахты. На этот раз нам необходимо вращать верхнюю шестерню до тех пор, пока имеющийся в ней паз не окажется напротив зубчика нижней шестерни. Последний меха-





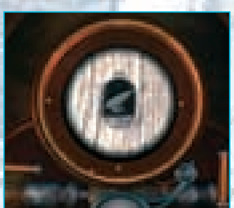


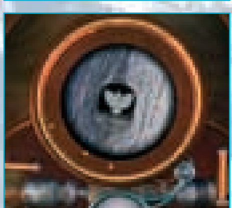


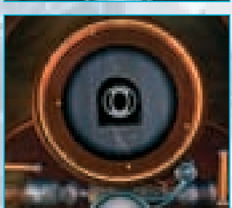
низм настроен. Мы выбираемся из шахты и поворотом рычага возвращаем лифт на нижний ярус обсерватории. Открыв дверь кабины, мы заходим внутрь и через окошко в стене вновь поворачиваем рычаг. На этот раз клыки поворотного механизма смыкаются вокруг кабины и внешняя клетка разворачивает ее на 180 градусов. Мы поднимаемся на верхний ярус обсерватории... как раз вовремя для того чтобы увидеть, как исчезает Сааведро и клетка, сомкнувшаяся вокруг книги, которую он использовал для переноса, опускается вниз.

Открыв две двери, мы выходим из кабины лифта и идем налево вдоль ограждения. Вскоре мы видим отсутствующую секцию и клетку с книгой далеко внизу. Нажав на большую синюю кнопку справа от проема, мы открываем три телескопа и запускаем голографический проектор. Под потолком обсерватории появляется объемное изображение Атруса, который приветствует своих сыновей в этом мире, созданном специально для их обучения. Однако внезапно сообщение прерывается и под потолком появляется изображение Сааведро. Он убежден в том, что за ним гонится Атрус, и потому обращается к нам как к нему. По словам Сааведро, долгое время он был пленником этого мира — пленником Сирруса и Акенара. Теперь он горит желанием отомстить им и Атрусу. Если мы желаем получить обратно книгу **Releeshahn**, мы должны последовать за ним... но перед этим нам придется пройти придуманный Атрусом учебный курс для того чтобы получить доступ к книге, спрятанной в клетке внизу. И Сааведро даже не скрывает тот факт, что в каждый из миров курса он внес определенные изменения...

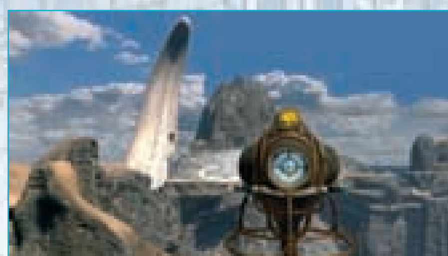
Ну что ж, начнем. Прежде всего нам придется настроить три телескопа, установленных на стенах верхнего яруса обсерватории. Каждый из них показывает нам одну из трех башен-клыков, находящихся на этом острове. Для того чтобы получить книги, спрятанны в этих башнях, нам понадобится код, определить который помогут эти телескопы. Подойдем к любому из них и, присмотревшись повнимательнее, попробуем передвинуть изображение в большой линзе. На стекле линзы изображен некий символ. Точно такой же символ находится в окне башни-клыка, на которую направлен этот телескоп. Нам необходимо добиться максимально точного совпадения двух символов — реального и нарисованного. Передвигая изображение в линзе, мы находим окно башни и затем используем левую рукоятку для того чтобы приблизить это изображение. Правая рукоятка телескопа позволяет нам настроить резкость изображения. После того как изображенный в окне башни символ окажется в фокусе, мы передвигаем его и настраиваем увеличение так, чтобы он в точности совпадал с символом, изображенным на линзе телескопа. Последняя настройка резкости — и мы запоминаем (а еще лучше — зарисовываем) финальное положение четырех металлических шариков, которые в ходе наших настроек перемещались по внешнему кольцу линзы. Это положение шариков и является кодом, открывающим доступ к соответствующей книге. Нам остается настроить еще два телескопа и получить еще два кода — задача, в общем-то, вполне рутинная. На полу обсерватории неподалеку от третьего телескопа лежат еще несколько листков из дневника Сааведро — стоит подобрать и прочесть их. Получив все три кода, мы подходим к лифту и поворачиваем рычаг на стене справа от него. Кабина опускается вниз, и мы получаем возможность выйти из обсерватории. Для этого придется открыть сначала внутреннюю дверь, затем замок на внешней двери и, наконец, саму внешнюю дверь. Оказавшись на уже знакомом мосту, мы отправляемся на поиски первой книги. Ей могла бы стать любая из трех... но почему бы нам не начать с книги **Voltaic**?



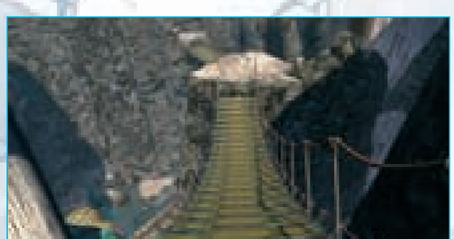




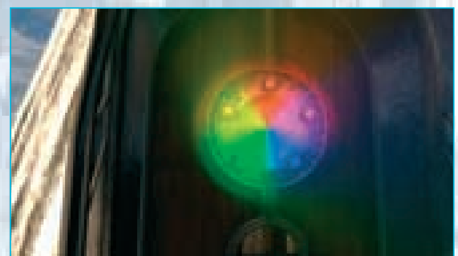
Но далеко не все так просто. Прежде чем мы получим возможность зайти в башню, где хранится столь интересующая нас книга, нам придется решить еще одну головоломку — на этот раз с отражателями. Помните невысокие столбики с разноцветными камнями, разбросанные по всему острову? Нам необходимо будет объединить их в единую сеть, и начнем мы с того самого отражателя, который служил нам ориентиром при походе в оранжерею. Но прежде всего нам необходимо организовать некий источник света. Пройдя по мосту, мы по скобам спускаемся вниз со скалы и подходим к изогнутому мостику. Справа от него находится уже знакомый нам пляж. Спускаемся вниз по скобам, оказавшись на песчаном берегу, разворачиваемся направо и идем по направлению к виднеющемуся вдали столбику отражателя. На берегу слева от него находятся два устройства — фокусирующая линза и рычаг, управляющий световой пушкой. Настало время присмотреться к ним повнимательнее. Сама световая пушка находится в воде неподалеку от берега. Каждый поворот рычага изменяет положение внешнего кожуха отражателя. После того как прорезь в кожухе оказывается в правильном положении, солнечный свет попадает на отражатель и световая пушка посылает луч на фокусирующую линзу, которая находится слева от колеса. Линза в свою очередь перенаправляет луч на ближайший (желтый) отражатель. Подойдем к нему. В верхней части отражателя находится желтый камень (в дальнейшем мы будем называть отражатели по цветам). Под камнем находятся три линзы и круглая рукоятка, с помощью которой мы можем вращать отражатель, перенаправляя луч света от одного столбика к другому с тем



чтобы в итоге он попал на призму у двери башни **Voltaic**. Изначально эта головоломка была совсем простой, но сломанный Сааведро столбик отражателя значительно усложнил ее решение. Заглянув в линзу желтого отражателя, в которую попадает луч света с фокусирующей линзы на берегу, мы убеждаемся в том, что свет должен был быть перенаправлен на сломанный отражатель, который находится слева. Положение желтого отражателя придется изменить. Повернув его ОДИН раз, мы перенаправляем луч света на синий столбик отражателя, который находится справа от нас по дороге к песчаному пляжу (оттуда мы пришли). Заглянув в приемную линзу и убедившись в том, что луч перенаправляен правильно, мы разворачиваемся направо и идем вперед по направлению к песчаному пляжу. Сменив две локации (два щелчка мыши), мы видим слева закрепленные на камне скобы и карабкаемся по ним наверх, к синему столбику отражателя. Его также необходимо повернуть ОДИН раз для того чтобы перенаправить луч на зеленый отражатель, находящийся по другую сторону кальдеры. заглянув в приемную линзу и убедившись в том, что луч перенаправлен правильно, мы спускаемся вниз по скобам, поворачиваем налево и продолжаем свой путь по песчаному берегу. Миновав скобы, ведущий к изогнутому мостику, мы спускаемся к воде, проходим по камным под навесным мостом, поднимаемся вверх по скале и проходим мимо фиолетового отражателя. Спустившись вниз по каменным ступеням, мы видим перед собой два подвесных моста. Пройдя ОБА моста, мы взбираемся вверх по каменным ступеням и затем карабкаемся по скобам слева к зеленому отражателю. Столбик зеленого



отражателя нам также необходимо повернуть ОДИН раз для того чтобы перенаправить луч на расположенный неподалеку красный отражатель (он находится на вершине соседнего камня). Заглянув в приемную линзу и убедившись в том, что луч был перенаправлен правильно, мы спускаемся вниз по скобам и по каменным ступенькам поднимаемся на соседний камень — к красному отражателю. Его необходимо повернуть ДВА раза, с тем чтобы луч был перенаправлен на ВТОРОЙ желтый отражатель на противоположеной стороне кальдеры. Убедившись в том, что луч был перенаправлен правильно, мы спускаемся вниз с каменной платформы, спускаемся вниз по ступенькам к двум подвесным мостам, проходим оба моста и начинаем подниматься по каменным ступеням с противоположной стороны. Сменив одну локацию (один щелчок мыши), на лестничной развилке мы выбираем ЛЕВЫЙ путь и поднимаемся к столбику ВТОРОГО желтого отражателя (ПЕРВЫЙ находится рядом с фокусирующей линзой). Да-да, цвета отражателей на этом острове иногда повторяются. ВТОРОЙ желтый отража-



тель мы поворачиваем ДВА раза для того чтобы перенаправить луч на ближайший фиолетовый отражатель. Убедившись в том, что луч был перенаправлен правильно, мы спускаемся вниз к развилке, поворачиваем налево и поднимаемся наверх, к фиолетовому отражателю. Фиолетовый отражатель мы должны повернуть ОДИН раз для того чтобы перенаправить луч на ВТОРОЙ красный отражатель (он находится у изогнутого мостика, рядом с местом нашего первого появления на этом острове). Заглянув в приемную линзу и убедившись в том, что луч был перенаправлен правильно, мы спускаемся по скалистому склону к воде, вновь проходим под мостом по выступающим из воды камням, поворачиваем направо и взбираемся по торчащим из камня скобам наверх, к изогнутому мостику. Пройдя по нему, мы оказываемся возле ВТОРОГО красного отражателя (ПЕРВЫЙ красный отражатель был следующим в цепочке после ПЕРВОГО желтого). Его мы должны повернуть ОДИН раз для того чтобы перенаправить луч на призму у двери башни-клыка. Заглянув в приемную линзу (для этого придется обойти столбик слева) и убедившись в том, что луч был перенаправлен правильно, мы отправляемся к башне.

Пройдя по изогнутому мостику, мы разворачиваемся налево и, спустившись вниз, на песчаный берег, поворачиваем направо и идем вперед по направлению к ПЕРВОМУ желтому отражателю. После него следующим ориентиром нам будет служить та самая башня-клык. Обогнув скалу за сломанным отражателем, спустившись и поднявшись по песчаной насыпи и начав спускаться по каменным ступеням справа от скалы у подножия башни, мы фактически повторяем недавно проделанный путь к оранжерее. Однако, спустившись на один пролет каменной лестницы, на развилке мы разворачиваемся налево и поднимаемся наверх, к фокусирующей призме перед дверью башни-клыка. Призма разделяет световой луч на спектр и проецирует его на кодовую пластину двери. В результате каждая из кнопок оказывается окрашенной в определенный цвет. Нам остается лишь ввести код в соответствии с путем, который прошел свет от первой фокусирующей линзы до призмы перед дверью башни. Вспоминаем цвета объединенных в сеть отражателей и нажимаем на кнопки: ЖЕЛТАЯ, СИНЯЯ, ЗЕЛЕНАЯ, КРАСНАЯ, ЖЕЛТАЯ, ФИОЛЕТОВАЯ, КРАСНАЯ. Если комбинация была набрана верно, ведущая в башню дверь откроется.

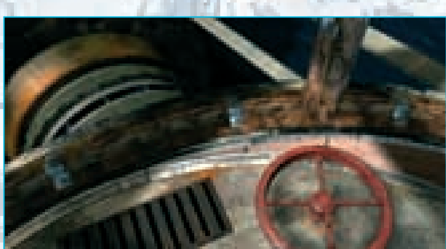
Оказавшись внутри башни, мы видим под потолком клетку, в которой находится книга **Voltaic**. Вот только дотянуться до нее с пола мы явно не сможем. Придется поискать способ опустить клетку вниз... а вот, кстати, и предназначенный для этого пульт — точно под клеткой. Мы должны установить металлические шари-



ки на диске в соответствии с кодом, полученным при наведении телескопа на окно этой башни. На всякий случай попробуем описать эту комбинацию: первый (от центра) шарик устанавливается на восток, второй — на юг, третий — на половину деления между югом и юго-западом, четвертый — на запад. После этого мы должны нажать на кнопку в центре диска. Если код был установлен верно, клетка опустится с потолка и мы сможем открыть книгу **Voltaic**. Через портал книги мы переносимся в мир **Voltaic**...

Глава *3:* Voltaic, *Эпоха* Энергии

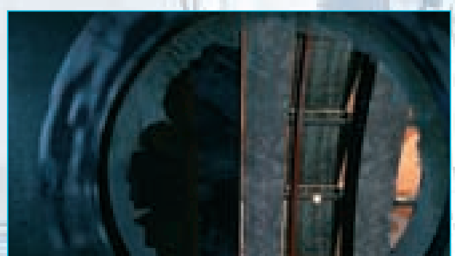
Этот мир был написан Атрусом для того чтобы обучить своих сыновей основам работы с различными видами энергии. Наша главная задача — отыскать символ этого мира и вернуться с ним в **J`nanin**. Мы перенеслись на Малый остров, соединенный с Большим металлическими мостками. В центре Малого острова находится небольшое каменное строение с круглой дверью. Подойдя к ней по мосткам, мы убеждаемся в том, что дверь заперта. Для того чтобы открыть электрический замок нужна энергия, и получить ее — наша ближайшая задача. Слева от двери установлен металлический контейнер, который чем-то похож на баскетбольный мяч с поднятыми вверх крыльями. Подойдя к нему поближе, мы открываем контейнер и находим внутри книгу **J`nanin**. В любой момент она может вернуть нас в первую башню-клык — но пользоваться ей имеет смысл лишь в том случае, если мы почему-то не сможем продвинуться дальше в мире **Voltaic**. Оглядевшись вокруг, мы замечаем электрический кабель, идущий от Малого острова, и шлюзовые ворота электростанции. Пора приниматься за дело. Пройдя по мосткам, соединяющим Малый остров с Большим, мы заглядываем в арку, образованную скалистым берегом, и видим справа от мостков ответвление — уходящий в толщу горы туннель, залитый красным светом. Свернув направо, мы идем по красному туннелю, внимательно глядя под ноги и стараясь не пропустить следующую часть дневника Сааведро, в которой он говорит о своем безумии. Наконец, мы добираемся до развилки. Прямо перед нами находится дверь, запертая изнутри, направо уходит коридор, залитый синим светом. Мы поворачиваем направо и идем по синему коридору по направлению к электростанции. После того как синий коридор заканчивается, мы попадаем в небольшое помещение и видим на стене справа какую-то схему. Подойдя поближе, мы убеждаемся в том, что это схема распределения энергии между различными механизмами мира **Voltaic**. Пока не запущена электростанция, на схеме не светится ни один из символов. Развернувшись назад, мы видим лестницу, уходящую наверх, и взбираемся по ней на верхнюю площадку контрольной вышки (два щелчка мыши). Сааведро успел поработать над пультом управления, и в результате на нем осталось всего лишь одно колесо — то что отвечает за ворота шлюза. Повернув его, мы открываем шлюзовые ворота, и вода устремляется к турбине. Впрочем, это еще только полдела. Спустившись вниз по лестнице, мы поворачиваем налево и заходим в металлический коридор (напротив выхода



из синего коридора). Этот коридор проходит внутри турбины. В результате мы попадаем на небольшую круглую площадку, в дальнем конце которой находится дверь с отключенным электрическим замком. Справа от круглой площадки находится лестница, по которой мы можем спуститься на дно контрольной шахты (если шахта заполнена водой, необходимо вернуться на вершину контрольной башни и повернуть колесо, открывающее шлюзовые ворота). Спустившись на дно шахты, мы находим на стене боль-

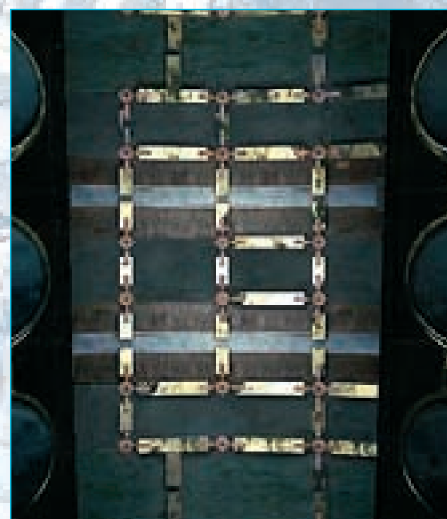


шую красную кнопку и нажимаем на нее. За открывшимися в стене дверцами находится механизм аварийного подъема привода. Повернув рукоятку слева, мы поднимаем привод вверх, и колесо под круглой площадкой соединяется с турбиной. Выбравшись из шахты, мы поворачиваем налево и вновь заходим в металлический коридор, который проходит внутри турбины. Остановившись буквально в одном шаге от маленького помещения, в котором находятся схема и лестница контрольной башни, мы поворачиваемся направо и видим разбитое окошко в стене металлического коридора. Приблизившись к нему, мы видим небольшую часть турбины и закрытые лопасти. Протяну руку, мы ОТКРЫВАЕМ лопасти турбины, и она начинает вращаться, приводя в движение весь рабочий привод электростанции. Отступив на шаг назад,



мы поворачиваем налево и заходим в небольшое помещение между двумя коридорами. На стене слева висит схема распределения энергии. На этот раз на ней появляются два светящихся символа: турбина и распределительный колодец. Отойдя от схемы, мы вновь проходим по металлическому коридору к круглой площадке, диск в центре которой теперь довольно активно вращается. При желании можно вновь спуститься в шахту справа и, открыв дверцы, понаблюдать за работой привода. После этого мы должны подойти к двери в дальнем конце круглой платформы. На этот раз механизм электрозамка залит радостным светом, и это означает, что дверь теперь можно открыть. Повернув рукоятку замка, мы открываем дверь и видим уходящую вниз шахту. Спустившись вниз по лестнице, в небольшом помещении на дне шахты мы видим голограф — устройство для воспроизведения голографических изображений. Нажав на кнопку под экраном, мы слушаем очередное послание Сааведра. После того как оно заканчивается, мы разворачиваемся на 180 градусов и идем по очень длинному коридору к распределительному колодцу.

Спустившись вниз по выгнутой дугой лестнице, мы подходим к распределительному устройству и изучаем первый пульт, помеченный значком, обозначающим единицу в системе исчисления **D`ni** — квадрат, разделенный пополам вертикальной линией. Для того чтобы упростить себе дальнейшие перемещения по колодцу сразу же мысленно пронумеруем все пульты от 1 до 5, начиная с того что находится возле лестницы и двигаясь вокруг распределительного устройства против часовой стрелки. Теперь коротко о том, что нам, собственно, предстоит сделать. Внутри распределительного устройства находятся пять дисков с контактами, закрепленными с внешней стороны каждого из них. Верхний и нижний диски неподвижны, тремя средними мы можем управлять при помощи кнопок каждого из пяти пультов. При этот стоит помнить о том, что перемещая, к примеру, верхний диск на первом пульте, мы автоматически меняем его положение и на всех остальных. Пронумеруем диски сверху вниз от одного до пяти. Наша задача здесь: сформировать из причудливо-хаотичного рисунка контактов непрерывные дорожки, идущие от верхнего диска к нижнему (от первого к пятому). Для начала на первом пульте мы нажимаем на правую верхнюю кнопку до тех пор, пока контакты второго диска в точности не совпадут с контактами первого диска. После этого мы идем против часовой стрелки вокруг распределительного устройства ко второму пульту и проверяем, совпадают ли контакты первого (неподвижного) и второго дисков. В случае если контакты не совпадают, мы должны откорректировать позицию второго диска с помощью правой верхней кнопки. Смещаясь от пульта к пульту, мы проверяем совпадение контактов первого и второго дисков, при необходимости корректируя положение последнего с помощью правых верхних кнопок пультов. В результате мы возвращаемся к пульту номер 1. Позиция второго диска установлена. С помощью правой нижней кнопки первого пульта мы добиваемся, чтобы контакты четвертого диска совпадали с контактами пятого, неподвижного диска. Ис-



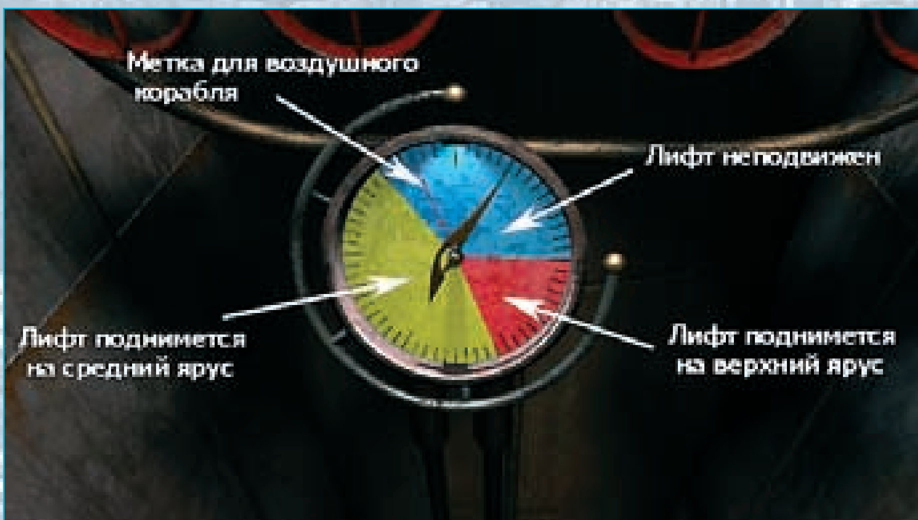
тория повторяется: смещаясь по колодцу от пульта к пульту и при необходимости перемещая четвертый диск В ОДНОМ И ТОМ ЖЕ НАПРАВЛЕНИИ, мы добиваемся того, чтобы на всех пультах его контакты совпадали с контактами пятого диска. Позиция четвертого диска установлена. Вернувшись к первому пульту, мы с помощью средней правой кнопки устанавливаем положение третьего диска так, чтобы его контакты в точности совпадали с контактами второго и четвертого дисков — и затем при необходимости корректируем его положение на всех пультах. Положение контактов, которое должно получиться в результате на первом пульте изображено на картинке. Если самостоятельное решение этой головоломки кому-то показалось слишком сложным, достаточно просто воспроизвести эту картинку на первом пульте, и после этого можно двигаться дальше. В случае если головоломка была решена верно, доступ к пультам закрывается и распределительный колодец начинает благополучно функционировать. Еще раз обогнув центральное устройство, на полу возле одного из пультов мы находим слудующую часть дневника Сааведро. Подобрав ее, мы взбираемся вверх по изогнутой лестнице к выходу из распределительного колодца, проходим по длинному коридору до голографа и поднимаемся вверх по лестнице к двери, ведущей на круглую площадку.

Миновав круглую площадку, мы по металлическому коридору возвращаемся к висящей на стене схеме распределения энергии. После того как мы настроили распределительный колодец, на ней зажглись все символы кроме одного — энергоснабжение Малого острова попрежнему отключено. Миновав синий и красный коридоры, мы возвращаемся на металлические мостки, соединяющие два острова, и идем по ним направо. Проходя

по мосткам через центральную часть Большого острова, мы минуем одно ответвление, затем огромную куполообразную дверь ангара — и в итоге попадаем в тупик. Лестница справа от нас ведет вниз, в ангар. Спустившись по ней, мы проходим по мосткам к подъемнику, справа от которого на стене находится манометр и четыре колеса, управляющих подачей пара. Сейчас эта система не работает — трубы пусты. По этой же причине не работает паровой подъемник, на платформе которого мы стоим в данный момент. Развернувшись, мы сходим с платформы на мостки, ведущие к воздушному кораблю — и видим пролом, несомненно появившийся здесь по вине Сааведро. Что ж, придется поискать другой путь. Развернувшись направо, мы видим уходящую вверх ремонтную лестницу и поднимаемся по ней на вершину контрольной башни.

Наверху, развернувшись направо, мы взбираемся на небольшую платформу и подбираем с пола очередную часть дневника Сааведро. Изучив его записи, в которых он сообщает о некой картине, созданной им на стене пещеры, мы поворачиваем круглый люк и забираемся в образовавшийся проход. Прямо перед нами виднеется проходящая через весь остров труба, по которой горячий пар поступает в ангар. Перебравшись на эту трубу, мы идем по ней до противоположного конца острова, и открываем еще один люк, ведущий в

ремещается влево, к огромной шестерне, управляющей лавовыми воротами. Сделав шаг вперед от пульта, мы разворачиваемся направо и видим на стене картину, над которой так долго трудился Сааведро. Картина изображает гибель его родного мира **Narayan** — и нет никаких сомнений в том, что в этой трагедии он склонен винить старших сыновей Атруса. Вернувшись к вспомогательному пульту, мы поворачиваем ручаг против часовой стрелки до упора, затем отпускаем — и в результате наша платформа поднимается еще выше, а колодец заполняется лавой. Что гораздо приятнее, в прорези вертикальной детали платформы теперь появился выключатель. Нажав на него, мы запускаем вентилятор и затем возвращаемся к вспомогательному пульту. Теперь мы поворачиваем рычаг по часовой стрелке до упора, затем отпускаем его — и наша платформа опускается вниз на один уровень. Теперь мы можем видеть вращающийся вентилятор в правом верхнем углу колодца. Мы переводим рычаг вправо через центральную прорезь для того чтобы переместить механическую руку с шестерней, затем поворачиваем рычаг против часовой стрелки — и лава вновь уходит из колодца, а наша платформа опускается на нижний уровень. Очень важно перед уходом перевести рычаг ВЛЕВО через центральную прорезь, для того чтобы вновь подключить механическую руку к огромной шестерне. После этого мы выхо-

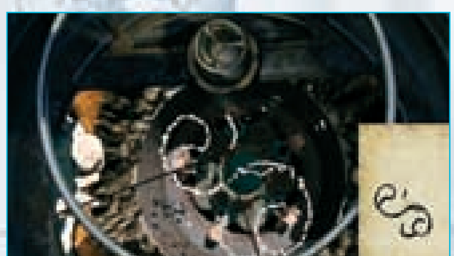


вентиляционную шахту. В шахте темно — не настолько, чтобы мы могли заблудиться, но все же... Неподалеку от дальнего конца шахты мы видим в полу освещенную решетку, открываем ее и спрыгиваем в комнату управления лавовым колодцем. Большая металлическая дверь ведет к уже знакомым нам красному и синему коридорам. Повернув защелку справа, мы открываем дверь и видим их перед собой. Развернувшсь назад, мы подходим к кону лавового колодца. Наша задача — запустить вентилятор, который виднеется в правом верхнем углу окна. Проблема заключается в том, что Сааведро успел побывать и в этой комнате и даже вбил клин в центр главного пульта. В результате мы можем перемещать рычаг управления только по часовой или против часовой стрелки, центральная прорезь остается для нас, увы, недоступной. Взявшись за рычаг, мы отводим его по прорези против часовой стрелки до упора и затем ОТПУСКАЕМ. Рычаг САМОСТОЯТЕЛЬНО делает полный оборот против часовой стрелки, и в результате раскаленная лава вытекает из колодца. Спустившись вниз по лестнице рядом с главным пультом и посмотрев в окно на двери для того чтобы убедиться в том, что в колодце нет лавы, мы открываем ведущую в колодец дверь, поворачиваем налево и идем по мосткам к вспомогательному пульту. По счастью, до него Сааведро так и не успел добраться, и мы теперь мы можем полноценно управлять всей системой колодца. Для начала мы поворачиваем рычаг по часовой стрелке до упора, затем отпускаем — и платформа, на которой мы стоим, поднимается вверх. Теперь мы переводим рычаг влево ЧЕРЕЗ ЦЕНТРАЛЬНУЮ ПРОРЕЗЬ — врнее, доводим его влево до упора, затем отпускаем, и дальше рычаг перемещается уже самостоятельно. Рузультатом этой операции становится то, что механическая рука с шестерней на конце пе-

дим из лавового колодца и поднимаемся наверх, к основному пульту управления. Повернув рычаг на основном пульте против часовой стрелки, мы вновь поднимаем платформу со вспомогательным пультом и заполняем колодец лавой.

Теперь мы можем возвращаться в ангар. Забравшись обратно в вентиляционную шахту через люк в потолке, мы пробираемся по ней к внешнему люку, затем переходим на другую сторону острова по паровой трубе и через круглый проход попадаем на верхнюю площадку контрольной башни. Спустившись вниз по ремонтной лестнице, мы вновь подходим к манометру и колесам, управляющим подачей пара. Три клапана открыты, и пар через них беспрепятственно выходит наружу, четвертый (правый) клапан заблокирован стараниями Сааведро. Присмотревшись повнимательнее к манометру, мы видим на нем разноцветные сектора. Сейчас стрелка находится в голубом секторе — это означает, что давления пара недостаточно для работы подъемника. Давления желтого сектора достаточно для того, чтобы подъемник мог подняться на средний уровень контрольной башни. Загнав стрелку в красный сектор, мы можем подняться на верхний ярус контрольной башни. Тонкая пунктирная линия в голубом секторе (19-е деление) обозначает давление, которое необходимо для старта воздушного корабля. Теперь разберемся немного с управлением. Любой из клапанов нижнего уровня башни, будучи закрытым, поднимает давление на 10 делений, любой клапан среднего уровня — на 4 деления, любой клапан верхнего уровня — на 1. Соответственно, для того чтобф добраться до верхнего уровня, нам придется значительно поднять давление, но потом необходимо будет сбросить его, дабы благополучно запустить воздушный корабль. Повернув три левых колеса и закрыв тем самым все клапаны нижнего яруса башни, мы поднимаем давление до 40 делений — вполне достаточно для того чтобы лифт поднялся на второй ярус. Повернув установленный на платформе подъемника рычаг ВПРАВО, мы поднимаемся вверх на один уровень. Здесь нам необходимо повернуть три колеса для того чтобы закрыть три клапана. Это поднимет давление еще на 12 делений, и мы сможем поднять лифт на верхний уровень башни (для этого необходимо вновь повернуть вправо рычаг управления). Оказавшись на верхнем ярусе башни, мы поворачиваем ОДНО колесо, закрывая тем самым всего один клапан и поднимая давление до 53 делений. После этого мы поворачиваем рычаг управления подъемником ВЛЕВО и опускаемся на средний уровень башни. Здесь нам необходимо ОТКРЫТЬ один из трех закрытых клапанов, понизив тем самым давление до 49 делений. В итоге на втором ярусе у нас остаются два открытых и два закрытых клапана. После этого мы поворачиваем рычаг управления подъемником влево для того чтобы спуститься на нижний уровень. Здесь мы открываем три левых клапана, понижая давление до 19 делений. Стрелка манометра встает на пунктирную линию, и мы заходим за угол башни для того чтобы повернуть главное колесо, установленное справа от ремонтной лестницы. В результате летающий корабль наполняется горячим воздухом и, едва лишь тронувшись с места, упирается носом в закрытые ворота ангара (если повернуть главное колесо при давлении меньшем требуемого, корабль не сдвинется с места, при давлении больше нормы система взорвется, и нам придется сделать еще одну попытку).

По мосткам мы переходим на другую сторону ангара и поднимаемся вверх по лестнице. Пройдя по верхним мосткам до ответвления, мы сворачиваем налево и подходим к подъемнику, который опускает нас вниз, стоит лишь повернуть рычаг (этот подъемник не работал до тех пор, пока мы не запустили все энергосистемы этого острова). Развернувшись на 180 градусов, мы находим рядом с платформой подъемника очередную порцию листков из дневника Сааведро и читаем их. Пройдя по нижним мосткам к огромной двери ангара, мы поворачиваем рычаг для того чтобы открыть ее. Летающий корабль величественно покидает свои стоянку — и цепляется за нижние мостки, дожидаясь нас. Мы подходим к летающему кораблю, забираемся в кабину и поворачиваем единственный рычаг на приборной доске. Освободившийся корабль двигается по тросу к платформе, расположенной возле Малого острова. Возле нее он останавливается, мы выбираемся



из кабины и поворачиваем единственный рычаг управления, установленный на этой платформе. Корабль сдвигается еще немного вперед, замыкает контакты — и подключенные к энергосети Малый остров ВЗЛЕТАЕТ ввысь!!!

Мы возвращаемся в кабину летающего корабля и вновь поворачиваем рычаг на приборной панели. Корабль переносит нас на парящий в воздухе Малый остров. Здесь мы выбираемся из кабины и подходим к двери каменного здания. Над замком горит яркий огонек — это означает, что теперь эту дверь можно открыть. За дверью скрывается небольшая комната и уходящая вниз шахта. Спустившись по ней и открыв внизу люк, мы видим, что парящие в воздухе частицы образуют тот самый символ, который мы так долго и безуспешно искали — и автоматически перерисовываем его на лист бумаги. После этого мы должны посмотреть наверх и найти небольше аккуратные дверцы в стене шахты. За ними скрывается книга, открыв которую с помощью портала мы переносимся обратно на верхний ярус обсерватории мира **J`nanin**.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



Максим Заяц

Продолжение. Начало в номере 11(92) за июнь 2001 года.

Миссия 13: The Walls of Fortezza



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

1. Выбрав момент когда оба охранника (**1**, **2**), расхаживающие перед ближайшей к нам стеной крепости, уйдут вниз, Джон устанавливает музыкальные часы под деревянным мостом у восточного края карты (**a**), и сам встает чуть выше (**b**).
2. Тем временем охранники расходятся: толстяк в синей куртке (**1**) продолжает свой путь к воротам крепости, а его напарник (**2**) возвращается назад, слышит звук музыкальных часов и подходит к ним. Джон в свою очередь подходит сзади к отвлекшемуся солдату (**2**) и швыряет нож ему в спину.
3. Забрав музыкальные часы и нож, Джон бросает (**c**) тело убитого солдата (**2**) на пути у возвращающегося толстяка в синей куртке (**1**) и сам встает справа (**b**). После того как толстяк (**1**) замечает убитого и бежит к нему, Джон подходит ближе и швыряет нож ему в спину.
4. Забрав нож, Джон прячет оба тела рядом с тем местом, где стоят Сэм с Доком, и переходит к изгороди в юго-восточном углу карты.
5. Метнув нож в сидящего за изгородью солдата (**3**), Джон дожидается Дока, который бросает одну из своих склянок со снотворным газом под ноги часовому (**4**) у ворот.
6. Джон забирает свой нож и убивает заснувшего часового (**4**).
7. Док забирает склянки со снотворным газом (**d**), лежащие справа от сторожки, Сэм — бочонок с динамитом, на котором сидел солдат (**3**).
8. По южному краю карты Джон проходит к камням, за которыми стоит Кэт с лошадьми, и устанавливает справа от них (**e**) музыкальные часы с таким расчетом, чтобы их звук услышал солдат (**5**), расхаживающий перед крепостной стеной.
9. Джон встает возле камней слева (**f**) и, дождавшись, пока солдат (**5**) подойдет к музыкальным часам, швыряет нож ему в спину.
10. Спрятав тело убитого за камнями (**g**), Джон ползет вдоль крепостной стены к часовому (**6**), стоящему возле главных ворот крепости, и убивает его ножом.
11. Джон прячет тело убитого за камнями (**g**), и в игру вновь вступает Док: он подходит к крепостной стене рядом со строительными лесами (**h**) и швыряет одну из склянок со снотворным газом под ноги солдатам (**7**, **8**, **9**), стоящим сверху.
12. Дождавшись, пока напуганный солдат (**10**), время от времени начинающий бегать по крепостной стене, заметит уснувших товарищей и подбежит поближе, Док швыряет вторую склянку ему под ноги.
13. Джон поднимается вверх по строительным лесам (**h**) и убивает ножом уснувших солдат (**7**, **8**, **9**, **10**).
14. Джон подползает поближе к часовому (**11**), стоящему в юго-восточной башне крепости, затем встает, подбегает к нему и убивает его ножом.
15. Стараясь не попасть в поле зрения часового (**12**), стоящего на правой башне возле ворот, Джон по крепостной стене подползает ко входу в башню. После этого мы отдаем ему приказ: убить часового (**12**) ножом. Джон сам поднимается на крышу башни и убивает свою жертву.
16. Укрывшись в башне, Джон дожидается подходящего момента и выходит из башни во двор крепости. После этого мы отдаем ему приказ: убить ножом часового (**13**), стоящего на башне слева от ворот. Джон сам поднимается на крышу башни и убивает свою жертву.
17. Укрывшись в башне, Джон дожидается подходящего момента и выходит из башни во двор крепости. На этот раз ему нужно всего лишь вернуться в правую башню, а оттуда — на крепостную стену.
18. По крепостной стене Джон подползает поближе к часовому (**11**), стоящему в северо-восточной башне крепости, затем встает, подбегает к нему и убивает его ножом. После этого Джон прячется в тени на лестнице (**i**), ведущей во двор крепости. => **Рис. 2**

Рис. 2

1. Стоя в тени на лестнице (**a**), Джон дожидается, пока возглавляемый офицером (**1**) отряд (**2**, **3**, **4**, **5**) приблизится на расстояние, достаточное для броска, — и затем швыряет нож в спину (!) офицеру (**1**).
2. Сэм и Док прячутся в небольшой сторожке в юго-восточном углу карты, а в крепости тем временем начинается долгий переполох: солдаты бегают по двору и по стенам, находят своих убитых товарищей, паникуют... но при этом никто не замечает стоящего в тени на лестнице (**a**) Джона. Исключение составляет разве что ситуация, когда по этой лестнице бегут сразу пять-шесть солдат, — на этот случай перед убийством офицера (**1**) рекомендуется сохранить игру.
3. Наконец, переполох стихает, все солдаты возвращаются на свои места, и Джон получает возможность забрать свой нож.
4. Забрав свой нож и дождавшись, пока лишившийся своего офицера отряд (**2**, **3**, **4**, **5**) уйдет в левую часть двора, Джон устанавливает на крепостной стене (**b**) музыкальные часы с таким расчетом, чтобы их услышал второй офицер (**6**), стоящий неподалеку, — и вновь прячется в тени (**a**).
5. Услышав звук музыкальных часов, офицер (**6**) приказывает двум солдатам (**7**, **8**) сходить и проверить, откуда он доносится. Солдаты поднимаются по лестнице мимо спрятавшегося в тени Джона или, если они еще не видели убитого офицера (**1**), устремляются к его телу. В любом случае у Джона появляется прекрасная возможность, метнув нож, убить одного из них (**7**). Тело убитого необходимо спрятать на крепостной стене (**b**) за домом.
6. После того как уляжется новая волна паники и оставшийся в живых солдат (**8**) вернется на свой пост, Джон повторяет фокус с музыкальными часами и убивает второго солдата (**8**).
7. Спрятав тело на крепостной стене (**b**) и дождавшись, пока отряд (**2**, **3**, **4**, **5**) уйдет в левую часть двора, Джон подходит к стоящему перед домом офицеру (**6**) и швыряет в него нож.
8. Забрав нож и спрятав тело офицера на крепостной стене (**b**), Джон подходит к часовому (**9**), стоящему возле пустого флагштока, и швыряет в него нож.
9. Забрав нож, Джон поднимает тело убитого и прячется в небольшом дворике рядом с грудой ящиков (**c**).
10. Дождавшись, пока отряд (**2**, **3**, **4**, **5**) пройдет мимо, Джон подбрасывает (**d**) тело убитого часового (**9**) в поле зрения солдата (**10**), патрулирующего двор за воротами, — и сам вновь отступает к ящикам. После того как солдат (**10**) подбегает к телу убитого, Джон швыряет нож ему в спину и затем переносит оба тела к ящикам (**c**). Мы переходим в левую часть двора. => **Рис. 3**

Рис. 3

1. Выбрав момент, Джон прячется в тени (**a**) в углу небольшого домика охраны. Его ближайшая задача: метнув нож, убить одного из солдат (**1**, **2**, **3**, **4**) в

Миссия 13: The Walls of Fortezza



Рис. 3



Рис. 4

тот момент, когда они будут проходить перед железными воротами (**b**).

❷ Теперь начинается самое веселое: солдаты бегают по двору и не понимают, откуда берутся все новые и новые убитые, а Джон, выбрав безопасный момент, выходит из тени и забирает свой нож. Швыряя его из укрытия, он может убить добрый десяток солдат, но основными его целями остаются последний офицер (**5**) и часовые (**6**, **7**), по тревоге спустившиеся со своих вышек.

❸ После того как Джон избавится от всех, кто оказался в пределах его досягаемости, за дело берется Сэм. Он устанавливает пороховой бочонок перед главными воротами крепости и поджигает запал. => **Рис. 4**

Рис. 4

❶ Еще до того как взорвется заряд, Сэм с Доком должны спрятаться в сторожке в юго-восточном углу карты. После взрыва лишившиеся своих офицеров солдаты толпятся перед воротами, разделившись на два отряда. Первый (**O1**) стоит неподвижно у самой крепостной стены, второй (**O2**) пытается патрулировать местность.

❷ Мы сохраняем игру. Дождавшись, пока второй отряд (**O2**) удалится на достаточное расстояние, Док устанавливает свое чучело неподалеку от скалы (**a**), стреляет в воздух и убегает.

❸ Спрятавшись за углом возле крепостной стены (**b**), Док дожидается, пока оба отряда (**O1**, **O2**) собьются в кучу, увлеченно расстреливая чучело, — и затем швыряет им под ноги одну из своих склянок со снотворным газом. В большинстве случаев одной склянки оказывается достаточно для того чтобы усыпить ВСЕХ солдат.

❹ В игру вновь вступает Джон: он выходит из крепости через главные ворота и убивает ножом всех заснувших солдат. Наша следующая задача — расчистить юго-западную часть крепости. => **Рис. 5**

Рис. 5

❶ В игру вступает Кэт: она выходит из своего укрытия и, поправляя подвязку чулка, привлекает внимание расхаживающего вдоль крепостной стены солдата (**1**). После того как он подходит ближе, Кэт сперва оглушает, а затем убивает его ударами ноги.

❷ Док подходит к юго-восточной башне крепости и расходует один из своих дальнобойных патронов для того чтобы избавиться от стоящего в башне часового (**2**).

❸ Джон заходит в левую башню у ворот, из нее выбирается на крепостную стену и прячется в тени справа от ящиков (**a**).

❹ Док забирает лежащие возле ящиков склянки со снотворным газом (b) и также прячется в тени справа (**a**).

❺ Дождавшись, пока патрулирующий стену солдат (**3**) пройдет мимо, Джон кидает в него нож.

❻ Часовой (**4**) в ближайшей башне слышит крик умирающего напарника и подбегает к упавшему телу. В этот момент Док расходует последний дальнобойный патрон на то, чтобы избавиться от него.

❼ Джон забирает свой нож и бегом возвращается обратно в тень (**a**).

❽ К убитым подбегает еще один солдат (**5**), патрулировавший стену и заметивший отсутствие своего напарника. Не теряя ни секунды, Джон швыряет в него нож. Наша следующая задача: расчистить подступы к камере Санчеса. => **Рис. 6**

Рис. 6

❶ Док подходит к западной башне крепости и бросает склянку со снотворным газом под ноги стоящему в башне часовому (**1**).

❷ Продвинувшись немного вперед (**a**), Док дожидается, пока толстяк в синей куртке (**2**) подойдет к стоящему возле лестницы часовому (**3**), и бросает им под ноги вторую склянку.

❸ Док подползает к лестнице (**b**) и, дождавшись, пока патрулирующий двор солдат (**4**) подойдет к двум часовым (**5**, **6**), стоящим возле двери, бросает им под ноги третью склянку.

❹ Док вновь ложится в засаду у лестницы (**b**) и, дождавшись, пока обеспокоенный солдат (**7**) подбежит к своим уснувшим товарищам, бросает ему под ноги четвертую склянку.

❺ Поднявшись вверх по лестнице, Док бросает пятую склянку под ноги часовым (**8**, **9**), стоящим возле дальней камеры.

❻ С помощью отмычек Док открывает дверь (**c**) камеры Санчеса. С этого момента мы можем управлять Санчесом.

❼ Док с Санчесом бегут к западной стене крепости, туда же мы отправляем и Джона с Сэмом. Кэт подводит лошадей поближе к стене, и наши герои один за другим спрыгивают со стены в седла. Великий побег завершен, и отныне Санчес играет на нашей стороне.

Миссия 13: The Walls of Fortezza



Рис. 5



Рис. 6

Миссия 14: They Called Him Grizzly



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

❶ Стараясь не попасть в поле зрения патрулирующего двор бандита (**1**), Санчес подходит к воротам (**a**) и оставляет на земле бутылку текилы.
❷ Санчес отходит от ворот направо (**b**) и, дождавшись, пока бандиты (**1**, **2**) найдут бутылку, располагается на земле для сиесты.
❸ После того как бандиты (**1**, **2**) подойдут к Санчесу, он должен оглушить обоих прикладом своего ружья.
❹ Санчес подбирает лежащий на земле за воротами камень и швыряет его в бандита (**3**), стоящего за пулеметом.
❺ Санчес подходит к оглушенному бандиту (**3**), забирает пулемет с подставки, и мы переключаем свое внимание на оставшихся во дворе бандитов. => **Рис. 2**

Рис. 2

❶ Вооружившись пулеметом, Санчес подходит к взорванному дилижансу (**a**) и открывает огонь по переполошившимся бандитам.
❷ Несколько бандитов могут так и остаться на крыше. Покончив с их товарищами, Санчес должен подойти поближе (**b**) и израсходовать остаток патронов для того чтобы добить их.
❸ После того как закончится стрельба, двое бандитов выбегут из дома (**c**) возле каменной лестницы — и сразу же спрячутся вновь. Санчес должен забежать в дом (**c**) за ними следом — он автоматически выкинет оглушенных бандитов за дверь (если, конечно, противников будет не больше, чем трое)
❹ Санчес возвращается к ожидающей его возле лошадей четверке героев, и все вместе они отправляются «в гости» к одному из подручных Эль Диабло.

Миссия 15: Dance with the Devil



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

❶ Дождавшись, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) пройдут мимо, Санчес покидает свое укрытие и, подкравшись к стоящему возле дома охраннику (**3**), оглушает его ударом приклада, а затем относит тело обратно к Кэт. Передвигаться он должен исключительно шагом, дабы не разбудить охранника (**4**), заснувшего возле стены пристройки.
❷ Несколькими ударами ноги Кэт убивает оглушенного Санчесом охранника (**3**). Для выполнения следующего этапа операции нам потребуется помощь Дока. => **Рис. 2**

Рис. 2

❶ Дождавшись, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) пройдут мимо, а солдаты (**3**, **4**), стоящие на крыше, отвернутся в сторону, Док покидает свое укрытие и подходит к стене банка (**a**). Он может спокойно перемещаться вдоль нее, не опасаясь быть замеченным стоящими на крыше солдатами (**3**, **4**).
❷ Вдоль стены банка Док идет наверх, по направлению к укрытию Санчеса и Кэт. => **Рис. 1**

Рис. 1

❶ Дождавшись, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) пройдут мимо, Док с помощью отмычек открывает замок на воротах (**a**), ведущих во двор гасиенды, и затем прячется за дверью пристройки (**b**), возле которой стоял оглушенный Санчесом бандит (**3**).
❷ Док выходит на крышу пристройки, забирает лежащие там дальнобойные патроны (**c**) и вновь прячется в здании.
❸ В игру вновь вступает Санчес: дождавшись, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) пройдут мимо, он заходит в открытые Доком ворота (**a**) гасиенды и швыряет камень в остановившегося возле развешанного на веревке белья (**d**) охранника (**5**).
❹ Санчес подбирает лежащий рядом с оглушенным охранником (**5**) камень и вновь швыряет его — на этот раз в охранника (**6**), стоящего возле двери справа.
❺ В игру вступает Кэт: дождавшись, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) пройдут мимо, она заходит во двор гасиенды и несколькими ударами ноги убивает обоих охранников (**5**, **6**), оглушенных Санчесом.
❻ «Одолжив» у владельцев гасиенды висевшее на веревке платье (**d**), Кэт переодевается.
❼ Док покидает свое укрытие, заходит во двор гасиенды и забирает лежащие рядом с телом охранника (**6**) склянки со снотворным газом (**e**).
❽ Санчес забирает лежащий рядом с телом охранника (**6**) камень, и наши герои вместе отправляются выручать Сэма, лежащего на крыше здания в юго-западном углу карты (по дороге Санчес должен подобрать еще один камень, лежащий возле стены банка (**Рис. 2-b**)). => **Рис. 3**

Рис. 3

❶ Воспользовавшись старым укрытием Дока (**a**), наши герои дожидаются, пока патрулирующие улицу солдаты (**1**, **2**) уйдут вправо. После этого мы сохраняем игру, Док встает слева от телеги (**b**), у самого края карты, и готовится к снайперской стрельбе. Его первой жертвой становится охранник (**3**), сидящий на стуле у двери (**c**). Затем Док переводит

Миссия 15: Dance with the Devil



Рис. 3



Рис. 4

прицел немного правее и точными выстрелами снимает подбегающих к упавшему товарищу бандитов (**4**, **5**, **6**). Очень важно, чтобы никто не услышал выстрелов Дока и не поднял тревогу.

❷ К лежащим на земле телам подходит Санчес, готовит камень и одним точным броском оглушает охранника (**7**), стоящего у ворот.

❸ Подобрав камень, Санчес относит оглушенного охранника к двери (**c**) — и заходит внутрь домика. Через секунду оттуда вылетает еще один оглушенный охранник.

❹ Сэм спускается с крыши и связывает оглушенных охранников, лежащих возле двери (**c**). Для полного спокойствия можно также оглушить и связать мирных горожан (**8**, **9**, **10**), околачивающихся поблизости. После этого в игру вступает Джон. => **Рис. 4**

Рис. 4

❶ Дождавшись, пока охранник (**1**) с ружьем скроется за углом салуна, Джон покидает свое укрытие, подходит к изгороди (**a**) и швыряет нож в сидящего на ней охранника (**2**).

❷ Дождавшись, пока здоровяк (**3**) в синей куртке повернется к нему спиной, Джон прячет тело убитого охранника (**2**) в небольшом домике (**b**) возле салуна.

❸ В игру вступает Кэт: не обращая внимания на охранников, в своей новой одежде она заходит во двор салуна (**c**). С этого момента и до конца миссии мы не сможем управлять ею, но Кэт будет отвлекать внимание Карлоса и его свиты.

❹ Дождавшись, пока здоровяк (**3**) в синей куртке повернется к нему спиной, Джон покидает свое укрытие и швыряет нож ему в спину. Эту операцию необходимо проделать в тот момент, когда охранник (**1**) с ружьем скроется за углом здания. Тело убитого можно спрятать в том же самом домике (**b**).

❺ Вскоре охранник (**1**) с ружьем замечает пропажу своего товарища и бежит ко входу в салун для того чтобы поднять тревогу. Джон должен выйти из своего укрытия и метнуть в него нож, прежде чем охранник (**1**) успеет добежать до угла здания. Тело убитого можно спрятать в том же самом домике (**b**).

❻ Выбрав подходящий момент, Санчес подходит к охраннику (**4**), сидящему возле крошечного домика в южной части карты, и, швырнув камень, оглушает его.

❼ Санчес подбирает свой камень и еще один, лежащий рядом, затем встает возле забора справа (**d**). Мы сохраняем игру. Задача Санчеса: дождавшись, пока охранник (**5**), патрулирующий внутренний двор салуна, и его напарник (**6**), расхаживающий возле коновязи, встретятся на углу здания (**e**), метнуть в них два камня — и оглушить обоих. Пауза между двумя бросками должна быть минимальной.

❽ Не теряя ни секунды, Санчес покидает свое укрытие и, стараясь не удаляться от южного края карты, пробирается к домику (**b**), в котором укрылся Джон. Оттуда, выбрав момент, когда ни один из охранников на крыше салуна (**f**) не будет смотреть в его сторону, он должен подойти к оглушенным бандитам (**5**, **6**) и спрятать их в подсобном помещении салуна (дверь на первом этаже). Санчес настолько силен, что может одновременно нести сразу двоих.

❾ В игру вновь вступает Док: повторяя маршрут Санчеса, он осторожно пробирается к убежищу (**b**) Джона и уже оттуда, выбрав подходящий момент, подходит к углу здания (**e**) справа от коновязи и швыряет одну из своих склянок со снотворным газом на крышу (**f**), под ноги собравшимся там охранникам. Одной склянки должно хватить для того чтобы усыпить их всех.

❿ В игру вновь вступает Джон: он заходит во внутренний двор салуна, осторожно подползает (!) к стоящим возле окон бара охранникам (**7**, **8**) и убивает их ножом.

⓫ Док поднимается по лестнице на второй этаж салуна, открывает отмычкой дверь (**g**), заходит в коридор и сразу же выходит назад. Вместе с Доком наверх поднимается Джон, который, стоя возле двери (**g**), швыряет нож в охранника (**9**), вышедшего на шум.

⓬ Джон подбирает свой нож и заходит в коридор второго этажа салуна. С оставшимися внутри охранниками (**10**, **11**, **12**) можно не церемониться — Джон может подбежать к каждому из них и убить ножом. Для полного спокойствия можно также оглушить отдыхающих на втором этаже девиц (**13**, **14**).

⓭ Все наши герои, за исключением Кэт, собираются в кабинете Карлоса, и Док открывает отмычками сейф (**h**), в котором содержатся интересующие нас бумаги.

Миссия 16: A Fistful of Dollars



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

❶ Первым этапом этой операции будет глобальная зачистка территории. Сперва Санчес покидает укрытие, швыряет камень в проходящего поблизости бандита (**1**), подбирает камень с земли и относит тело к дилижансу (**a**).

❷ Следующей жертвой Санчеса становится бандит (**2**), стоящий возле стены дома в юго-западном углу карты. Оглушив его камнем, Санчес относит тело к дилижансу (**a**) и возвращается за камнем.

❸ После этого Санчес дожидается толстяка (**3**) в белой шляпе, который выходит из дворика справа. Оглушив его камнем и подобрав затем камень с земли, Санчес относит тело к дилижансу (**a**).

❹ Наша новая цель: толстый бандит (**4**), время от времени пробегающий по улице вокруг банка. Швыряя в него камень, следует помнить о патрулирующих улицу солдатах (**5**, **6**, **7**, **8**). Оглушив толстяка (**4**) и утащив тело из-под носа у солдат, Санчес относит его к дилижансу (**a**).

❺ Сэм вступает в игру и связывает оглушенных Санчесом бандитов.

❻ В игру вступает Док: он подходит к дворику справа и, приготовив склянку со снотворным газом, ждет, пока один из бандитов (**9**) выйдет из двери (**b**) бли-

Миссия 16: A Fistful of Dollars



Рис. 3



Рис. 4

жайшего домика. После этого Док бросает свою склянку так, чтобы усыпить газом сразу троих бандитов (**9**, **10**, **11**). Одновременно Санчес должен швырнуть камень в четвертого бандита (**12**), который стоит на крыше и может поднять тревогу при виде уснувших товарищей.

7. Санчес заходит в дверь (**b**) ближайшего домика, и через несколько секунд оттуда вылетают еще три оглушенных бандита.
8. Сэм связывает всех оглушенных и усыпленных бандитов (включая того (**12**), что лежит на крыше).
9. Санчес подбирает с земли свой камень и швыряет его в бандита (**13**), стоящего в тени у дальнего домика и потому абсолютно невидимого.
10. Сэм связывает оглушенного бандита, а Санчес подбирает с земли свой камень.
11. Не обращая внимания на испуг мирных горожан (которых, впрочем, можно оглушить и связать для полного спокойствия), Док занимает позицию (**c**) у входа в церковь и дожидается, пока неподалеку от него встретятся два двойных патруля (**5**, **6**, **7**, **8**). Бросив им под ноги склянку со снотворным газом, Док ждет, пока еще четверо солдат, обеспокоенных исчезновением своих товарищей, с разных концов улицы подбегут к месту происшествия, — и расходует на них последнюю склянку со снотворным газом. Не беда, если второй отряд к этому моменту успеет разбудить первый, — газ позаботится обо всех.
12. Сэм связывает всех восьмерых уснувших солдат, и мы приступаем к «спасению» Кэт. => **Рис. 2**

Рис. 2

1. «Спасение» — это громко сказано. Стараясь не попасться на глаза ни одному из охранников, Док тихо подползает сзади к окружившим Кэт бандитам (**1**, **2**, **3**) — и так же тихо удаляется. Для того чтобы избежать встречи с патрулирующим эту улицу бандитом (**4**), ему достаточно отойти немного вправо. Если ему удалось подойти достаточно близко к Кэт, с этого момента она вновь становится членом нашего отряда. В этой миссии не будет действовать ни одна из ее способностей — за исключением того, что на правах танцовщицы Карлоса Кэт может свободно передвигаться по городу, не вызывая ни у кого подозрений.
2. Санчес швыряет камень в разгуливающего перед входом в банк бандита (**5**), затем подбирает камень с земли и прячет тело во дворе.
3. Сэм связывает оглушенного Санчесом бандита (**5**).
4. Вдоль стены банка Джон подползает к стоящим у главного входа охранникам (**6**, **7**) и убивает их ножом. Мы приступаем к зачистке подступов к парку. => **Рис. 3**

Рис. 3

1. Выбрав подходящий момент, Санчес швыряет камень и оглушает охранника (**1**), стоящего у дверей роскошной гасиенды слева от парка. Тело оглушенного охранника можно спрятать в тени (**b**) у ограды парка.
2. Подобрав с земли свой камень, Санчес находит еще один справа от двери (**a**) гасиенды.
3. Следующей жертвой Санчеса становятся два солдата (**2**, **3**), патрулирующие дорогу перед воротами парка. Оглушив обоих двумя камнями и подобрав затем эти камни с земли, Санчес относит тела в тень (**b**) у изгороди.
4. Наша следующая мишень: бандит (**4**), бегающий по улицам вокруг салуна. Дождавшись, пока он остановится неподалеку от входа в гасиенду, Санчес швыряет в него камень, затем подбирает этот камень с земли и относит бесчувственное тело в тень (**b**) у изгороди.
5. Дождавшись, пока у ворот парка останутся только часовые (**5**, **6**), Санчес двумя точными бросками переводит их в бессознательное состояние, затем подбирает камни с земли и относит тела в тень (**b**) у изгороди.
6. Сэм перебирается в тень (**b**) у изгороди и связывает всех оглушенных Санчесом охранников.
7. Выбрав момент, когда у ворот парка не будет ни одного охранника, Док открывает их с помощью отмычки.
8. Дождавшись, пока охранник (**7**) в синей куртке подойдет к воротам, Санчес швыряет в него камень. Через некоторое время лежащее на земле тело замечает охранник (**8**) в серой куртке; он подбегает поближе — и в этот момент Санчес бросает в него второй камень.
9. Собрав с земли камни и спрятав тела за воротами, Санчес продолжает зачистку территории парка. Его следующей жертвой становится охранник (**9**), расхаживающий по газону слева от ворот; затем, подобрав с земли камень, Санчес двумя точными бросками выводит из строя охранника (**10**) в лабиринте и толстяка (**11**), стоящего в северо-восточном углу сада.
10. Подобрав с земли один камень, Санчес швыряет его в последнего охранника (**12**), который стоит возле деревянного настила в северо-западном углу сада.
11. Пробежав по лабиринту, Санчес отодвигает золотую статую в центре (**c**). Первой в открывшийся под статуей проход должна забраться Кэт. Секретный туннель приведет ее прямо в здание банка. => **Рис. 4**

Рис. 4

1. Появление Кэт в здании банка производит фурор среди солдат. Все они неотрывно провожают ее взглядами — и, конечно же, не отвлекаются на все происходящее вокруг. Впрочем, один из них все-таки решается выйти на улицу через главную дверь. Справа от нее (**a**) уже должен стоять Джон с ножом наготове. Один бросок — и проблема решена.
2. Кэт (а вместе с ней и взгляды всех солдат) перемещается в левый нижний угол (**b**) центрального зала банка.
3. Пробежав по лабиринту, Док забирается в секретный проход и забирает лежащие в уже совершенно безлюдном кабинете банка склянки со снотворным газом (**c**).
4. Остановившись в дверном проеме, ведущем из кабинета в главный зал, Док ложится на пол и швыряет одну из склянок со снотворным газом в толпу солдат, окруживших Кэт. Наша верная спутница при этом скорее всего тоже заснет — но это ненадолго.
5. Оставшиеся на ногах солдаты попытаются разбудить своих заснувших товарищей, но у Дока наготове должна быть вторая склянка, которая повергает всех служащих банка в здоровый и крепкий сон.
6. Док дает Кэт противоядие от снотворного газа и с помощью отмычек открывает дверь хранилища (**d**).
7. Док, Кэт и Сэм отправляются к углу церкви (здесь мы начинали эту миссию), а Джон и Санчес заходят в хранилище и забирают лежащие возле сейфа мешки с деньгами (**e**). После того как Джон и Санчес с мешками Карлоса присоединятся к своим друзьям, миссию можно считать успешно завершенной.

Миссия 17: To the Last Bullet

Рис. 1

1. Кэт проходит примерно половину пути (**a**) до оставленных возле коновязи лошадей, разворачивается лицом к зданию и, поправляя подвязку чулка, привлекает внимание проходящего вдоль стены часового (**1**). После того как он спускается вниз, на тропинку, Кэт сперва оглушает, а затем убивает его несколькими ударами ноги — и возвращается обратно в тень у водопада.
2. В игру вступает Джон: он переносит тело убитого в тень, затем возвращается обратно и встает (**b**) справа от тропинки, ведущей к воротам.
3. Дождавшись, пока стерегущий коней охранник (**2**) уйдет влево, Джон пробегает пару шагов по направлению к реке с единственной целью — привлечь внимание стоящих возле тропинки охранников (**3**, **4**). Не слишком встревоженные, те готовятся спуститься вниз и отыскать источник непонятного шума. Как раз в тот момент, когда они оба отвернутся от тропинки, Джон должен пробежать налево и укрыться в тени (**c**) перед коновязью.

4. После того как оба охранника (3, 4) вернутся на свой пост и успокоятся, Джон приступает к решительным действиям. Оставаясь в тени (c), он смещается влево (вплотную к большому камню), ждет, пока стерегущий коней охранник (2) подойдет поближе, и швыряет в него нож.
5. Упавшего товарища замечает часовой (5) у моста. Он подбегает к лежащему на земле телу, и в этот момент Джон выбегает из тени ему навстречу и оглушает его ударом кулака.
6. Джон забирает свой нож, убивает им оглушенного охранника и возвращается обратно в тень (c).
7. Охранники продолжают по цепочке замечать отсутствие своих напарников. Патрулирующий нижнюю часть горной тропинки охранник (6) видит убитого часового (5), подбегает к его телу, затем к телу первой жертвы (2) Джона — и в этот момент Джон, оставаясь в тени, швыряет в него нож.
8. Забрав нож, Джон возвращается обратно в тень (c) и ждет, пока патрулирующий верхнюю часть тропинки охранник (7) заметит отсутствие своего напарника (6) и подбежит к лежащим на земле телам. Швырнув в него нож, Джон наконец-то покидает свое укрытие.
9. Забрав нож, Джон начинает подниматься по тропинке, ведущей в горы. В левой части этой тропинки также имеется узенькая полоска тени (d), вполне пригодная для того, чтобы в ней мог укрыться один человек. Оставаясь в тени (d), Джон дожидается, пока охранник (8) в синих штанах начнет подниматься в гору. В этот момент Джон покидает свое укрытие, устанавливает (e) музыкальные часы с таким расчетом, чтобы их услышал только охранник (9), стоящий на краю утеса ближе всего к тропинке, — и сразу же отступает обратно в тень (d).
10. Услышав звук музыкальных часов, охранник (9) начинает спускаться вниз по тропинке. В тот момент, когда он проходит мимо Джона, тот швыряет в него свой нож.
11. Забрав нож и музыкальные часы (сделать это нужно до возвращения охранника (8) в синих штанах) и дождавшись, пока охранник (8) в синих штанах вновь поднимется на гору, Джон выбирает себе следующую жертву — охранника (10) в коричневой жилетке. После того как охранник в синей рубашке (11) подойдет к тому месту, где совсем недавно стоял его напарник (9), а охранник (10) в коричневой жилетке повернется к своему заснувшему товарищу (12), Джон покидает свое укрытие, подходит к охраннику (10) в коричневой жилетке и убивает его ножом. Тело убитого необходимо как можно скорее отнести на тропинку (e).
12. Вновь дождавшись, пока охранник (8) в синих штанах поднимется в гору, Джон покидает свое укрытие, подходит сзади к охраннику (11) в синей рубашке и убивает его ножом. Тело убитого также необходимо отнести на тропинку (e).
13. Еще один заход, на этот раз последний... Дождавшись, пока охранник (8) в синих штанах поднимется в гору, Джон покидает свое укрытие, подходит к спящему охраннику (12) и убивает его ножом. Тело убитого необходимо отнести на тропинку (e).
14. Джон дожидается возвращения охранника (8) в синих штанах, подходит к нему поближе и швыряет в него нож. Тело убитого необходимо отнести на край утеса, примерно на то место, где стоял охранник (9), купившийся на уловку с музыкальными часами. После этого мы переключаем свое внимание на охранников, стоящих на вершине горы. => **Рис. 2**


Рис. 1

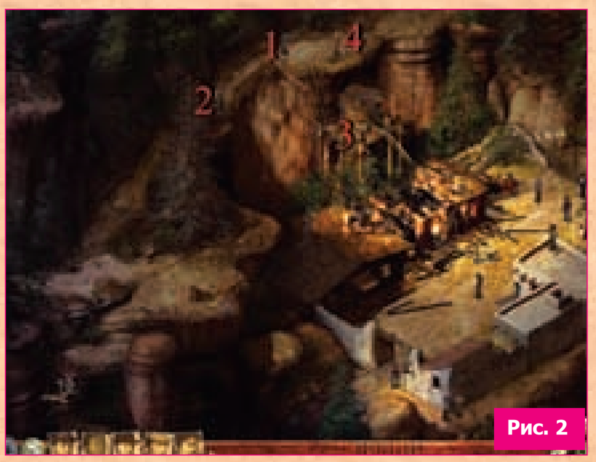

Рис. 2


Рис. 3


Рис. 4

Рис. 2

1. Вскоре один из охранников (1) замечает отсутствие своего напарника и бежит вниз проверить, что же случилось. Он подбегает к телу убитого, и в этот момент Джон подбегает к нему сбоку и швыряет нож.
2. Забрав нож, Джон подползает к стоящему на тропинке часовому (2), стараясь при этом не попасть в поле зрения охранника (3) на водонапорной башне.
3. Выбрав момент, когда охранник (3) на водонапорной башне отвернется посмотреть на пожар, Джон убивает часового (2) ножом и относит тело вниз по тропинке.
4. Стараясь не попасть в поле зрения охранника (3) на водонапорной башне, Джон подползает к часовому (4), стоящему на вершине горы.
5. Дождавшись, пока охранник (3) на водонапорной башне отвернется посмотреть на пожар, Джон убивает часового (4) ножом и вновь ложится на землю.
6. Охранник (3) на водонапорной башне отворачивается еще раз — и тут Джон швыряет в него нож.
7. Забрав свой нож, Джон возвращается к мосту, ведущему к воротам постоялого двора. => **Рис. 3**

Рис. 3

1. Дождавшись, пока патрулирующий двор охранник (1) уйдет от ворот, Джон проползает (!) по мосту и убивает ножом часового (2).
2. Джон швыряет свой нож в спину одного из двух часовых (3, 4), стоящих возле тропинки, — и затем подбегает ко второму и оглушает его ударом кулака.
3. Забрав свой нож, Джон убивает оглушенного часового (4), переносит к нему поближе лежащее у ворот тело и дожидается возвращения патрулирующего двор охранника (1), стоя за углом возле лежащего на земле камня (a). Охранник (1) выходит за ворота, видит тело убитого часового (2), подбегает поближе — и как раз в этот момент Джон выбегает ему навстречу и убивает его ножом.
4. Джон встает рядом с воротами и дожидается, пока стоящий на крыше охранник (5) переполошится из-за долгого отсутствия своего товарища. Охранник (5) спускается с крыши по лестнице и подбегает к лежащим на земле телам — а Джон в свою очередь подбегает к нему и убивает его ножом.
5. Установив музыкальные часы рядом с лежащим на земле камнем (a), Джон встает неподалеку, ждет, пока привлеченный музыкой охранник (6) в синей рубашке подбежит к лежащим на земле телам, и убивает его ножом.
6. После этого Джон переставляет музыкальные часы немного повыше, с таким расчетом, чтобы их услышал второй охранник (7) в синей рубашке. Избавившись от него аналогичным способом, Джон передает эстафету Доку.
7. Док забегает во двор горящей гостиницы. Как раз в этот момент неприметный человечек в сером пиджаке (8), стоявший у дальних ворот, со всех ног бросается к мосту у водопада. Буквально через несколько секунд должно появиться вызванное им подкрепление, но Доку нужно всего лишь забрать лежащие во дворе склянки со снотворным газом (b, c).
8. Забрав склянки, Док выбегает за ворота, и вместе с Джоном они прячутся в тени у водопада. Тем временем во дворе появляется подкрепление. => **Рис. 4**

Рис. 4

1. Бравые молодцы из отряда подкрепления занимают половину двора, встают перед мостом у водопада и даже перекрывают горную площадку, которую мы расчищали так долго и старательно. Прежде всего Джон должен подкрасться к охраннику (1), стоящему возле тропинки, и швырнуть нож ему в спину.
2. Забрав нож, Джон прячется в тени (a) перед коновязью, затем, не выходя из тени, бежит влево буквально пару шагов — и привлеченный шумом охранник (2) подходит на расстояние, пригодное для того чтобы точно метнуть нож.
3. Охранник (3) у моста также слышал подозрительные звуки, но почему-то никуда не побежал. Забрав нож, Джон подбегает к нему сзади и убивает его ножом.
4. Поднявшись на площадку, Джон по очереди подползает (!) к двум сидящим на краю утеса охранникам (4, 5) и убивает их ножом.
5. После этого в игру вступает Док: поднявшись по тропинке к воротам и пройдя вдоль стены направо, он встает за изгородью (b) и бросает одну из своих склянок со снотворным газом под ноги стоящим во дворе охранникам (6, 7, 8, 9, 10).
6. После того как к уснувшим охранникам (6, 7, 8, 9, 10) подбежит их напарник (11), Док должен бросить ему под ноги вторую склянку.
7. Третью склянку Док расходует на двух охранников (12, 13) у моста. Прежде чем бросить ее, он спускается вниз и встает под мостом.
8. Джон забегает во двор и убивает всех (!) уснувших охранников — на этом и заканчивается безуспешная операция по поимке наших героев.

СИ TACTIX

КОДЫ PC, Dreamcast

КОДЫ PC

STAR WARS: DROID WORKS

Нажмите клавишу [Enter], введите код, и снова нажмите [Enter]. Внимание: некоторые читы вводятся из меню опций, а другие — только в ходе миссий.
beem — режим полета
gogo — увеличение скорости
mst3k — доступ ко всем роликам
somoney — доступ ко всем миссиям
fitto — получить все компоненты дроидов
beefcake — восстановить энергию дроидов
storm — восстановить энергию батареи
lockandload — Laser Gun
staying alive — режим Бога
danke — полное здоровье
getem — полный инвентарь
tardis — зажмите клавишу [Backspace] плюс 1-9, чтобы телепортироваться
UNFO — Debug Mode
tuffy — режим Бога
Bravo — режим замедления

EQUESTRIAD 2001

В начале игры, когда появляется меню выбора режима (single player, multi player и т.д.), выбирайте «**Options**», затем «**Cheats**». Вводите коды, затем нажимайте [Enter]:
MR HAPPY — не бывает неудач при объездке
BIGHEAD — режим больших голов

LEADFOOT: STADIUM OFF-ROAD RACING

Находясь в экране выбора «New Career», введите **MEGASAXON** и получите $1,000,000.

OPERATION FLASHPOINT (DEMO)

Непобедимость — начните миссию и идите к вертолету. Подождите несколько секунд, и выпрыгните из вертолета. Выпрыгнуть надо до того, как начнутся крики, что вертолет подбит. Вы станете неуязвимым до тех пор, пока не достигнете Target Area и закончите уровень.

SERIOUS SAM

Нажмите клавишу [~], чтобы вызвать экран консоли, и вводите коды:
please god — режим Бога
please giveall — получить все предметы
please killall — убить всех врагов
please open — открыть все двери
please fly — режим полета
please ghost — проход сквозь стены
please invisible — невидимость
please tellall — показать все послания от Netricsa
please refresh — эффект неизвестен

GOLF RESORT TYCOON

Получить денег — во время игры, нажмите [Shift] + [Ctrl] + [C] + [A] + [T].
Изменить скорость — во время игры, нажмите [Shift] + [Ctrl] + [W].

SMALL SOLDIERS

Во время игры, зажмите комбинацию [Ctrl]+[Shift]+[X]+[S], сначала отпустите [S], потом — остальные клавиши. В нижнем левом углу экрана появится светящаяся красная линия, и можно вводить коды:
toys # — выставить **#** — максимальное количество доступных игрушек
clear — отключить fog of war
team # — выставить **#** — максимальную величину своей команды
mcleod 1 — включить режим Бога
mcleod 0 — выключить режим Бога
kill — кликните на противнике, и он тут же умрет
raggs — экран читов со всеми кодами

DX-BALL 2

Во время игры введите «**eureka**» (должен прозвучать звуковой сигнал). Затем активируйте коды нажатием клавиш:
▲ — first board in set
▼ — last board in set
► — next board
◄ — previous board
[P] — пауза
любая клавиша — случайно выбранный power-up
[F5] — включить MIDI music
[F6] — выключить музыку
напечатайте «**onesquarehit**» и перезапустите игру — каждый блок будет приносить вам 10000 поинтов

HEIST

Во время игры зажмите **Right** [Ctrl] + [Shift] + [H] — полное восстановление здоровья подопечных.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Начните игру через меню «Выполнить» командой «**C:\GameFolder\bshift.exe» -console**. С этого момента, нажатием клавиши [~] можно вызывать консоль. Перед тем, как загружать карту или игру, откройте консоль и введите: «**sv_cheats 1**» (без кавычек). Теперь можно вводить коды:
god — режим Бога
noclip — режим призрака (проход сквозь стены)
impulse 101 — получить все оружие
sv_gravity X — выставить гравитацию (**X** = 800 соответствует обычной гравитации, **X** = 0 — нулевой)
sv_accelerate X — выставить ускорение от воздуха (позволяет больше пролетать в прыжке; по умолчанию в игре выставлено **X** = 10)
skill X — выставить уровень сложности (1 = самый легкий, 3 = самый трудный)
map X — загрузить карту (вместо **X** введите любое из приведенных названий): **ba_canal1; ba_canal1b; ba_canal2; ba_canal3; ba_elevator; ba_hazard1; ba_hazard2; ba_hazard3; ba_hazard4; ba_hazard5; ba_hazard6; ba_maint; ba_outro; ba_power1; ba_power2; ba_security1; ba_security2; ba_teleport1; ba_teleport2; ba_tram1; ba_tram2; ba_tram3; ba_xen1; ba_xen2; ba_xen3; ba_xen4; ba_xen5; ba_xen6; ba_yard1; ba_yard2; ba_yard3; ba_yard3a; ba_yard3b; ba_yard4; ba_yard4a; ba_yard5; ba_yard5a.**

ANDRETTI RACING

Чтобы получить доступ к дополнительным машинам, начните новую карьеру и в качестве имени введите:
CHAO BROS — Indy cars
PEACEFUL OCEAN — Stock cars

CALL TO POWER 2

Начните новую игру, в качестве имени вождя введите «**Leemur**» — получите 100000 золота.

КОДЫ Dreamcast

UNREAL TOURNAMENT

Пропустить уровень — поставьте игру на паузу и нажмите: ▲, ▼, ◄, ►, ►, ◄
Максимальный боезапас — поставьте игру на паузу и нажмите: ◄, ►, ◄, ►, ►, ◄
Восстановить здоровье — поставьте игру на паузу и нажмите: ▼, ▼, ▼, ◄, ▲, ►




КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.
CAPT:ZOD
В МАГАЗИНАХ
И ЖУРНАЛЬНЫХ
КИОСКАХ ГОРОДА
С ИЮЛЯ 2001
СТАЛЬНЫЕ
ПАРНИ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛАБ",
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU

Буквально несколько минут мне пришлось удалить победителей конкурса статей на диске из редакции. Сдача номера - вещь такая... В общем, пользуясь случаем, хочу лишний раз перед ними извиниться за такое вынужденное негостеприимное поведение. Простите нас! И заходите в другой день. Вот сейчас, когда победители весело помчались пить пиво под предводительством самого Льва Емельянова, мне приходится вновь открывать очередной выпуск «Обратной Связи» традиционным вступлением.

magazine@gameland.ru

Здравствуй «Страна»!
Вот решил написать тебе письмо впервые за 5 лет, как я вас читаю!» <конец цитаты>
Отдельный привет Дмитрию Эстрину (как обозревателю рублики) и Вячеславу Назарову (как человеку, от статей которого получаешь не бесполезную информацию, а истинный заряд бодрости и наслаждение:). Что же заставило меня написать вам? Оторвать г-на Эстрина в толь важный час от Dune Emperor (или как там ее???)? Да просто хотел поздравить его и всех геймеров. Да и вообще... С чем? С тем, что хорошеете вы (я о журнале!:) Почему я так странно рассуждаю и сам отвечаю на свои же вопросы? Меня постигла странная мысль-идея...
Я долго не читал Gameland, ну или, по крайней мере, не покупал его. С полгода, наверное... Еще в далеком 97 году, во время экономического кризиса Gameland перешел на специальную бумагу, почти газетную и некачественную. Тогда авторы журнала стали выпускать спецвыпуски. Было очень нехорошо всем. В этой обстановке ощущалась некоторая сплоченность, сплоченность читателей и издателей, всего коллектива Gameland, который я читал с первых номеров. И вот с переходом на «новую» эксклюзивную глянцевую финскую и всю такую убойную обложку журнал стал меняться. Внутренне и внешне. Скажу сразу: я к нему охладел... Он с каждым номером становился все тоньше, а стоил все дороже, дизайн диска устарел, и имелись другие изъяны... Постепенно я перешел на другие журналы. Нет, я читал Gameland иногда и по чуть-чуть, но... И вот. Постепенно я начал замечать, что журнал меняется в лучшую сторону! Изменился дизайн диска, улучшился дизайн журнала, диска, он стал чуть больше... Но два номера в один день меня заставило приобрести не это. Я просто понял, что Gameland мой любимый журнал. Именно статьи ЭТОГО журнала я хочу читать больше всего. Именно этот стиль и оформление мне нравиться. По тому и хочу вас поздравить и поблагодарить! Что вы есть... Но не только с этим, нет! Еще я хотел поздравить вас с тем, что вы живете в интересное время! Именно так. На это меня подвигнули доступные в обилии в майском и июньском номерах заставки, а в особенности Final Fantasy: Spirits Within. Феерическое зрелище! Кто-то может сказать, что качество фильма примерно равно качеству обычной компьютерной заставки! Мне кажется, это НЕ верно... Такого еще НЕ было на моей памяти. А она у меня хорошая. Полнометражный видео фильм, сделанный полностью с помощью компьютерной графики, это нечто. Может он здорово отличается от нашей с вами реальности, но смотрится зрелищнее любого ужастика. Судя опять же по заставке. А какие спецэффекты! То же касается роликов: Fellowship of the Rings, Planet of Apes, Jurassic' а (я о заставке!:)3! Но Final Fantasy действительно не обычен... Неординарен. Состоящий целиком из компьютерной графики фильм не требует ни операторов, ни гримеров, не прочей чехарды, ни декораций. Потому что все сцены создаются с помощью компьютера. Может и деньги пойдут на фильм все те же, но согласитесь так проще. Сидят себе в тепле программеры и штопают этот фильм. Никаких нервов! О чем это я? (странная мания задавать вопросы самому себе меня не покинула...:) О будущем компьютерных игр. Оно напрямую связано с вышесказанным. В скором времени будут создаваться замысловатые игры, которые будут приближены к реальности. В том смысле, что игроки смогут почувствовать себя в реально существующем мире, не смотря на то, где находятся! Что самое ужасное так это то, что из нового «реального» мира игроки возвращаться не захотят! Как я и говорил, живем во время интересное! Кто захочет возвращаться в реальность, к жизни. Достаточно выйти вечерком на улицу, чтобы понять, как много интересного нас ждет.
Кто захочет слушать всякий бред, когда в виртуальности он слушает сластные успокаивающие речи заморской красавицы, которые буквально ласкают слух??? Никто. Не единый идиот. Кстати, жизнь в виртуальном мире доступна и сейчас. Люди работают в нем и живут, отдыхают и учатся. Пока это не так интересно, но это возможно. В принципе там, возможно все. В общем, я хотел поздравить вас с тем, что до такого мы еще не дошли!
<весь предыдущий текст посвящался моему мнению о будущем компьютерных игр и вопросу, возбужденному мистером Shad'om>
Пользуясь возможностью, хочу поздравить Realer'aQ и других победителей с победой в конкурсе статей! Особенные поздравления хочу передать миллиардеру Биллу Гейтсу! Congratulations! You did it again... Fuck them all, Men! Стоп! Это уже ненормативная лексика!
Ну вот. Я не критиковал журнал, похвалил Назарова и у меня есть полная уверенность в том, что меня опубликуют! Ах да! Надо задать тупой вопрос! Вы любите игры? Все вы? Любите выражать свое мнение? Хотите стать автором??? (три тупых вопроса!:) Пишите мне на e-mail! Поможете мне в организации сайта! Много еще чего хотел сказать... Может еще и скажу!
Вован.
vovan@ugnn.ru

Спасибо, мы старались!;-) Относительно будущего компьютерных игр, готов согласиться. Относительно поведения среднестатистического игрока в далеком будущем компьютерных игр позволю себе сделать несколько комментариев. Лично я всегда склонялся к мнению о том, что человек живет не для того, чтобы получать удовольствие. По крайней мере, не только для того. Естественно, если

он человек, а не биомасса, которая делает все для того, чтобы ей было проще и приятнее по жизни. Возможно, конечно, что в будущем отдельные индивидуумы и погрузятся в пресловутую виртуальную реальностью, не желая из нее вылезать ни на каких условиях, но... Но их мне почему-то не жаль. Кстати, Вован, твое письмо вызвало наибольший интерес в редакции. Очевидно, благодаря поднятой проблеме. Короче, ты — победитель! Напиши на vika@gameland.ru, и тебе объяснят, как можно получить свой законный приз.

Привет «Страна Игр»!
Как всегда статьи, постеры, диски и оформление журнала — круто, классно и даже лучше!!!
Ну, да ладно, сразу к делу:
1) А, правда, что Tomb Raider NextGen помимо X-Box и PS2, выйдет и на PC?
2) Подскажите, пожалуйста, где можно купить второго Froggera и Kao: the Kangaroo?
3) ПОЖАЛУЙСТА, поместите на постер официальную афишу к Lara Croft: Tomb Raider, я Вас умоляю!!!
P.S. Люди успокойтесь!
Наверное, не меня одну уже достала эта шумиха вокруг X-Box. Ведь рано или поздно она все равно умрет. Или нет?
Постоянная читательница «Страны Игр> с 2000 года,
Ваша sips2001

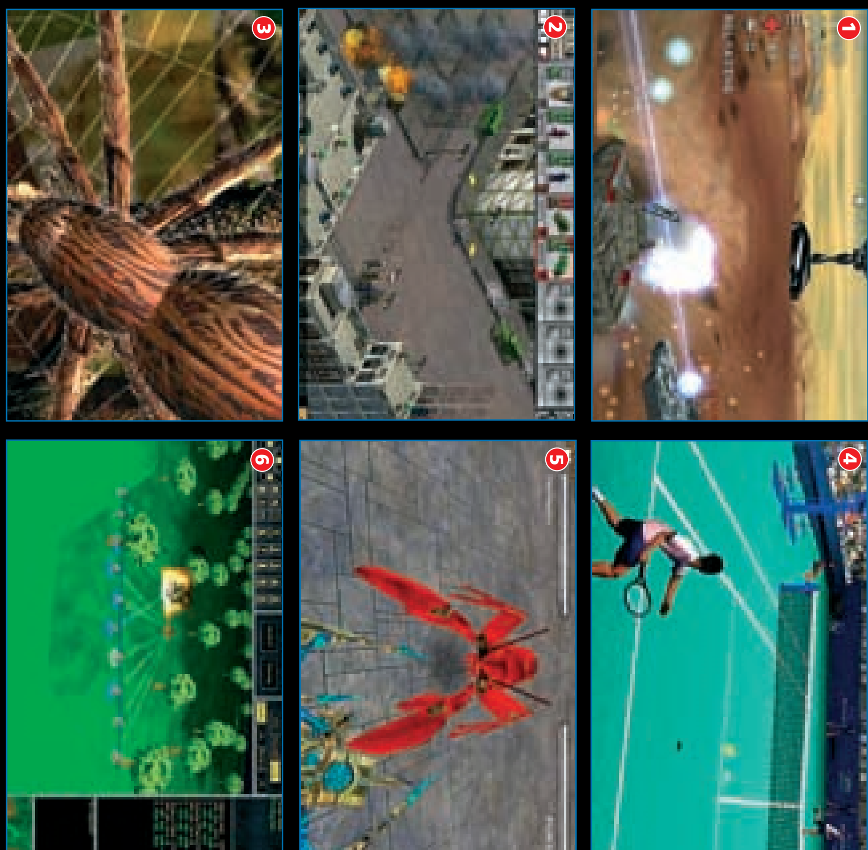
Да, пожалуй, сразу к делу:
1. Да, кто его знает... Нет, кроме шуток, если выйдет на PS2 и на X-Box, то выйдет и на PC. Но выйдет ли Tomb Raider NextGen хотя бы на PS2, пока не ясно.
2. Эти игры можно приобрести в магазине e@shop.
3. Постараемся.
Меня шумиха вокруг X-Box тоже, конечно, достала, но вот только я не понял, кто должен умереть: шумиха или X-Box? Из области перлов (юным шантажистам посвящается):

Уберите приставки или больше не буду вас читать.
С уважением VOLOSS
VOLOSS, я думаю, мы уже договорились...

Привет, Gameland!
Пишу тебе в первый раз, да к тому же не являюсь твоим постоянным читателем. Журнал у вас неплохой, только раздражают блики на глянцевой бумаге. Не буду советовать заменить ее на обычную, иначе при ответе на мое письмо неизбежны сочетания кнопок CTRL+C и CTRL+V. И еще. «Обратная связь» что-то стала очень маленькой. А C&C:RENEGADE — это клон SOLDIER OF FORTUNE, только действия происходят в основном на открытых пространствах. Кстати, там есть функция «Защита детей»? И вопросы:
1. Когда была анонсирована X-BOX?
2. Какие на нее вышли или были анонсированы игры?
3. Когда выйдет DOOM3?
На этом прощаюсь, с вами был LEO aka leonaz@pochta.ru
P.S.:А диск у вас ничего.

Я воздержусь от комментариев относительно бумаги, хотя... Нет, все-таки удержусь. «Обратная Связь» будет медленно и неуклонно расти не только размерами, но и качественно. C&C:RENEGADE — это, пожалуй, не вполне клон SOLDIER OF FORTUNE, хотя и определенное сходство имеется. О функции «защита детей» слышу впервые. Ответы:
1. Официально X-Box был анонсирован в марте прошлого года, через несколько дней после выхо-





ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Tread Marks
Сумасшедший танковый экшен. Игра получила кучу наград на самых престижных игровых выставках.

2 Gangsters 2
Демо-версия сиквела к знаменитой стратегической игре «про гангстеров».

3 Empire of the Ants
Очень оригинальная и не похожая ни на что стратегия, в которой вам предстоит управлять... муравейником.

4 Roland Garros 2001
Симулятор престижного теннисного чемпионата.

5 RoboForge
Футуристический файтинг, в котором нужно конструировать роботов-гладиаторов и сражаться с противниками на специальных аренах.

6 Remote Assault
Демо-версия трехмерного воргейма в реальном времени.

ПАТЧИ:
Half-Life v. 1.1.0.6
Black & White v1.1 Beta
C&C: Red Alert 2 v1.006
Summoner v1.30
Clive Barker's Undying v1.0 Texture Patch
Links 2001 v1.21

ВИДЕО:
Return to Castle Wolfenstein

даPlayStation 2.
2. Игры пока никакие вообще не вышли, потому что консоль не вышла, а анонсированы они все были в разное время.
3. Точная дата выхода неизвестна, но предполагается, что торжественное событие состоится весной-летом следующего года.

3дравия желаю, дорогая СИ (дорогая в прямом смысле.)! Вот решил вам написать. Прежде всего, хочется похвалить Назарова и, конечно, тебя, Дмитрий. Назаров! Молодец! Точно, кратко и с юмором! У тебя, Дима, тоже всё ОК, но ты (по моим наблюдениям, чаще всех) любишь говорить: «Эта игра для тех, кто просто хочет расслабиться за компьютером». А для чего вообще игры? Чтобы капать на мозги серной кислотой (хотя, и такое бывает)? Ладно, едем дальше!

Этап 1. Насчёт спора ПРИСТАВКА VS PC. БОЖЕ МОЙ! Сын поднял руку на отца своего! Перейдём к древним истокам истории. Один умный дядя придумал PC. Потом другой умный дядя придумал игры на PC. Другие компании позавидовали умным дядям и начали производить ЖАЛКИЕ подобия PC и игры на них: всякие Дэнди, Сеги, ПлэйСташны. И теперь PC и ЖАЛКИЕ подобия соревнуются в крутизне! Кто не понял, поднимите руку.

Этап 2. Почти все (кроме меня) говорят: «Да чего спорить? И приставка и комп хороши!». То, что хороши, я согласен, но то, что не надо спорить — это и есть ОШИБКА! Ведь все компании соревнуются по технологии на PC и на ПРИСТАВКУ, и поэтому производят игры со скоростью света. Если бы они не спорили между собой, они бы вяло создавали по 1 игре в 5 лет! Кто не понял — значит, не дано!

Этап 3. Теперь о M$. Все (опять же, кроме меня) считают, что Билл — тупой. Все (уже включая меня) терпеть его не могут! А он — умный! Ещё не родившись, в животике у мамочки, будущий Билл рассуждал: «Создам тупую ОСь на PC, а потом начну «улучшать» её, путём смены названия и добавлением багов. Стану МИЛЛИОНЕРОМ. Потом скуплю все компании по производству игр и создам супер-пупер приставку. И эти компании будут делать игры на неё. Рсишники поймут, что отстали от жизни и начнут скупать мою приставку и играми на неё. Стану МИЛЛИАРДЕРОМ. А потом ещё чё-нить сделаю. Стану БИЛЛИОНЕРОМ». Надеюсь, все поняли.

Этап 4. Теперь к вам, СИ. СИ — самый крутой журнал. Дальше перечислять не буду — вы и так знаете, что вы — супер-пупер и т.д. Только диск мне не очень нравится — можно было больше и лучше. Кстати, есть примета: если ругают, то к счастью. Так что в вас всё впереди! Пока! Я ещё вам напишу, так что готовьтесь!

Слуцкий Игорь.

P.S. Пожалуйста, опубликуйте моё письмо в журнале (охота перед друзьями похвастаться!).

Ну, игры иногда бывают для того, чтобы подумать, заставить шевелиться мозги и бегать серое вещество. Плохо себе представляю человека, расслабляющегося, допустим, за 7th Guest. Про приставки и PC. Ребята, ну не надо гнать подобную бредятину. Оглянитесь вокруг! Неужели сложно признаться, что большая часть игр на консолях технологически опережает большую часть игр на PC. Да Бог с ними, с технологиями, попадаются невероятно интересные игры, которые никогда не увидят свет на PC. Называть их жалкими подобиями непонятно чего, это просто странно. Поймите, что не деньги, не названия и не процессоры де-

лают платформы крутыми, такими их делают игры. Вот так вот. А за комплименты спасибо, конечно.

Доброго времени суток, Страна!
С большим интересом прочитал письмо Jurassic а в 92 номере и решил поддержать дискуссию о рынке приставок.
Ситуация, действительно сложилась интересная. Dreamcast, уходя, вроде как освободил определенное количество миллионов людей потенциальных покупателей новых приставок. Вопрос в том, как распределят между собой эти миллионы титаны индустрии Sony, Nintendo и Microsoft, и смогут ли они оттяпать геймеров друг у друга.
Какие перспективы у трех корпораций?
1. У Nintendo, на мой взгляд, ситуация самая стабильная и предсказуемая. Это одна из самых закрытых платформ, в распоряжении которой имеется некоторое количество давнишних и преданных фанатов, которые дружно затарятся Гейм-кубами. Вряд ли ей удастся заметно расширить свою долю на рынке, но и провал явно не грозит.
2. Sony и Microsoft здесь ситуация совсем иная. Обе корпорации проводят агрессивную политику, и, весьма вероятно, сойдутся в открытой битве не на жизнь, а на смерть. Вопрос в том, кто победит. Это зависит от очень большого количества факторов.
Во-первых, кого и в какой степени будут поддерживать создатели דримкаст. Заявление, что Сега будет выпускать игры на всех платформах это, конечно, хорошо. Но ведь есть еще пресловутый дримкастовский чип, позволяющий читать их диски. Сумеет ли кто-нибудь из конкурентов его заполучить? Кроме того, нельзя забывать об оттестированной приставочной онлайновой службе. Я довольно далек от мира консолей, но насколько могу судить, кроме как Сеге, на этом поприще никому ничего существенного сделать не удалось.
Другой немаловажный фактор, в какой степени рядовым японским геймерам присуще чувство патриотизма. Будут ли они вообще покупать эти непонятные коробки с большой буквой Х?
И, наконец, нельзя забывать о том, что для Микрософта это первый лаунч. А первый блин частенько бывает комом. У Сони уже есть рабочая приставка, с единственным недостатком сложным программированием. Сможет ли Билл Г. с первого раза сделать все как надо — вопрос (кстати, на одном из сайтов прочитал, что во время демонстрации одной из игр X-Box просто завис редчайший для приставок случай ;))) интересно, правда ли это. Что касается моего мнения, я в этом противостоянии ставлю на Сони.
Ну и напоследок вопрос, грозит ли нам монополия на рынке консолей. Скорее всего, все-таки не грозит. Даже если финансовый потенциал Микрософта больше, чем у всех остальных вместе взятых, в одиночку она весь рынок насытить не сможет. Да и японцы, если запахнет жареным, отпор организовать сумеют. За сим откланиваюсь. Всего наилучшего всем геймерам, Tохус.

Почти совсем согласен. Хотелось бы только подчеркнуть, что Microsoft уже сейчас столкнулась с серьезнейшими проблемами. По крайней мере, в настоящий момент X-Box представляется не такой многообещающей платформой, как год назад. А Sony за последнее время смогла исправить положение с PS2. Так что... Финансовый потенциал — это, конечно, полезно, но порой не стоит слишком сильно на него полагаться.

Hello Gameland, Hello Дмитрий,
Надоели письма с пунктами и ответы не по... Стоп... Я вообще-то хотел пофилософствовать/поанализировать/помечтать... Хочу поделиться мыслью (признаюсь не своей — подчерпнул из одной оччччень известной фантастической книги). Мысль следующая: технологии улучшаются, производительность растет, конца и края этому процессу не видно, да вот только чем дальше, тем меньший прирост «реальности» дает этот рост технологий. И нужно что-то качественно иное для того, чтобы новое поколение игр воспринималось как новая ступень. Вот Вы — Дмитрий написали (N91, стр 094), что «всегда находились люди, которые утверждали, что развиваться дальше некуда». Да, точно — для приближения к «виртуальной реальности» производительности еще: расти и расти. НО. Нужны какие-то качественные скачки, простой рост частот и объемов «реальность» не сделает. Дутый Pentium 4 с дутыми частотами (хоть его появление и подчиняется закону Мура) этот закон и перечеркивает. Тот же что и раньше рост частот не дает системам такого же роста производительности. И такой же как и раньше шаг роста производительности уже не дает такого же роста ощущения «реальности» происходящего.
Кстати массовый выпуск Третьих Частей нетленных хитов (WarCraft3, Dune3, Civilization3, Doom3, Myst3) можно отнести к попыткам производителей игр нащупать в прошлом тонкую нить, которая приведет туда, где компьютеры научатся ДУМАТЬ и наравне с людьми творить РЕАЛЬНОСТЬ.
Best regards,
Jenya (jenyabenyash@mail.ru)

Вообще, если обратиться к научной фантастике, то можно обнаружить массу интереснейших предположений. Ну разве сложно предположить, что качественный скачок по созданию виртуальной реальности будет совершен на химическом или биологическом уровнях, как в мирах Лемма? Мысль про массовый выпуск Третьих Частей мне очень понравилось. Думал именно так, но почему-то не мог выразить это словами. В общем, все правильно, так оно и есть, пожалуй.

Вот решил вам написать. В эпистолярном жанре объясняюсь впервые. Критиковать и хвалить, разговаривать о приставках, я не стану, уж больно наболевшая тема. Я к чему клоню, а вот... Мне очень понравилась статья про тетрис. Я даже и не мог предположить, что всё так было запутано. У меня проблема!!! Никак не могу нигде найти «Чёрное и белое», как не приду в магазин, мне говорят:» Сегодня раскупили, но завтра обязательно придёт». На следующий день всё повторяется. Рубрика ONLINE у вас мне очень нравится, но можно вас попросить написать о GATES.NAROD.RU.
Ну вот, пожалуй, и всё. Пишите.
Пророк, GreatKonstan@yandex.ru
P.S. Если кто знает, как создать свой сайт, обязательно мне напишите
P.S.S. Если кто хочет, пусть приходит на GATES.NAROD.RU.. НЕ разочаруетесь.

Дорогой Пророк, с радостью помогу тебе решить проблему. Попробуй спросить в магазине Black&White. Если этой игры там не окажется, сходи в другой магазин. Вот, собственно и все.





В МОЕЙ ЖИЗНИ ПОЯВИЛАСЬ ОНА...

hp vectra vl400

Лучший способ использования стремительно растущих возможностей Internet.

- великолепные средства управления и обеспечения безопасности
- возможность внедрения мощных приложений для ведения бизнеса
- надежные, простые в установке и удобные в работе
  - процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц
  - набор микросхем i815
  - объем оперативной памяти 64-128 МБ
  - жесткий диск емкостью 10, 15 или 30 ГБ
  - видео Matrox Millennium G450 16 МБ



hp deskjet 990cxi

Новый стандарт скорости до 17 страниц в минуту при моно и до 13 страница минуту при цветной печати.

- фотографическое качество благодаря высокоточной технологии HP PhotoREt III
- максимальное разрешение до 2400x1200 dpi
- лучшие интеллектуальные возможности:
  - автоматическое определение типа носителя
  - автоматическая двусторонняя печать
  - возможность работы в сети
  - беспроводная печать

... техника Hewlett-Packard. Она надежна, элегантна и отвечает требованиям моего бизнеса. Компьютеры и принтеры hp – это лучшая производительность, самые современные технологии, сверхбыстрая печать, привлекательный дизайн и гарантия успеха в бизнесе.

pentium® III

invent

ШАРК

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

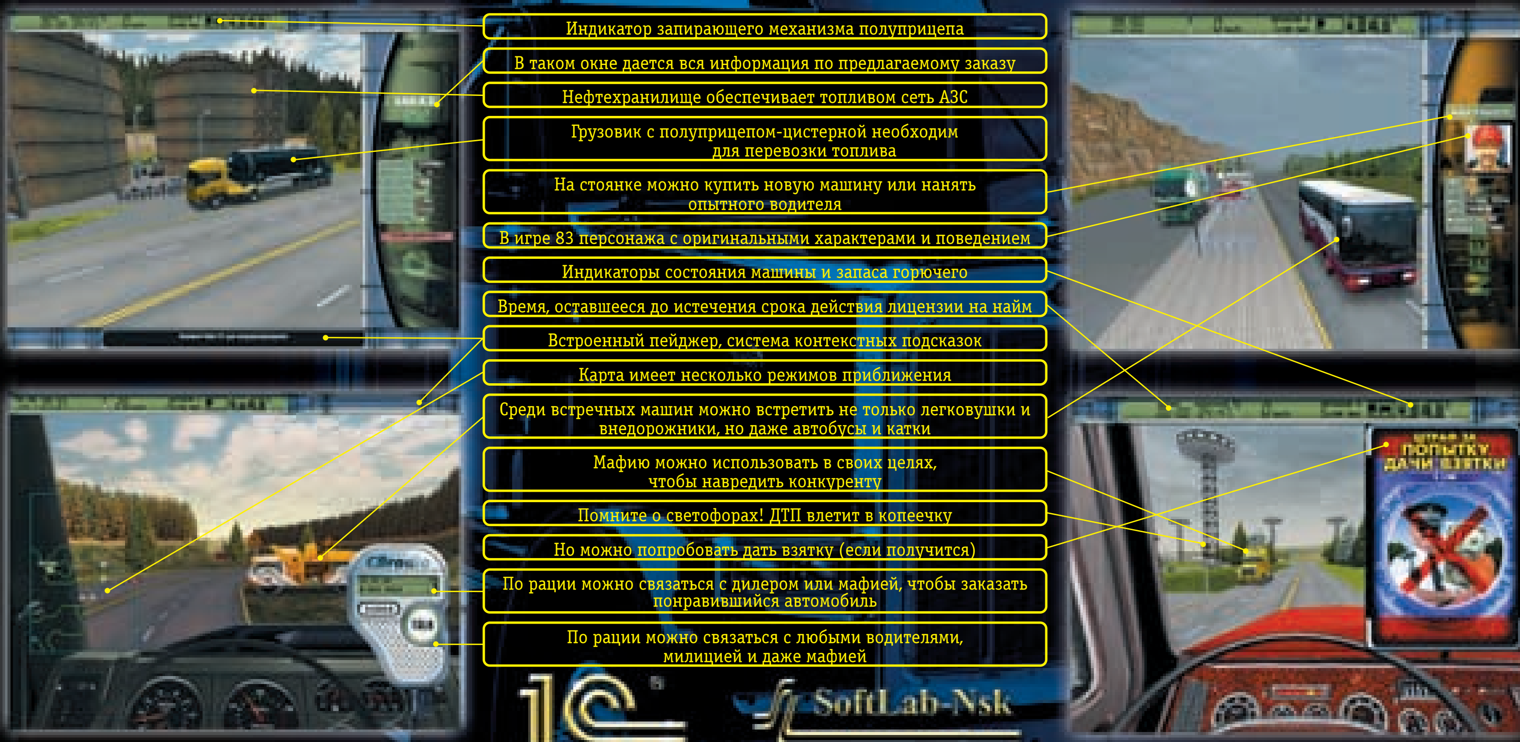
г. Москва, ул. Доватора, д. 3, тел./факс: (095) 234-1783
e-mail: post@shark.ru, http://www.shark.ru

За дополнительной информацией звоните по тел. 234-1783.

1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!! ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2



В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская),
павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;
Альметьевск
ул. Ленина, 25;
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
Барнаул
ул. Деповская, 7;
Березники
Центральный Универсальный Магазин;
Братск
ул. Депутатская, 17;
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»;
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83;
Дзержинск
Ул. Ленина, 48;
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Калуга
Ул.Кирова, 7/47;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
Ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
Ул. Ленина, 11;
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Лысьва
ул. Смышляева, 4;
Минск
ул. Я. Коласа, 1;
Нефтекамск
ул. Ленина,15;
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;
Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;
Одесса
ул. Жуковского, 34;
Оренбург
ул. Володарского, 20;
Орск
ул. Станиславского, 53;
Пермь
Ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;
Пушкино
Московский пр-т, д.5;
Реутов
ул. Южная, 10;
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»;
Самара
ул. Мичурина, 15
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;
Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7;
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Шатура
ул. Школьная, 15;
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.




LARA
МДМ•КИНО
м. Фрунзенская, Комсо